http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Подробное освещение событий игрового мира

Самые свежие новости от издателей и разработчиков

№ 7 1999



Советы по прохождению и солюшены

Midtown Madness ● Grand Theft Auto: London 1969 ● Громада

Battle of Britain ● Star Wars Episode 1: Racer



Более 120 игр в номере

Rent-A-Hero ● и еще десяток игр…



Мега Хит!!!

MechWarrior 3

Jagged Alliance 2

Need for Speed: High Stakes



Тест колонок

Как прекрасен этот звук…





И как его таким делают

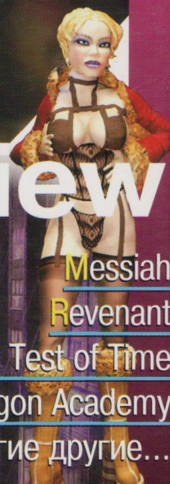
Звуковые платы

Сумма технологий

Наворот

Как рычит самый лютый монстр…

PREview



Messiah

Revenant

Civilization: Test of Time

Star Trek: Klingon Academy

И многие другие…





Hell-Copter – Инструктаж воздушного наемника

Lands of Lore III – Добудь корону очередному бродячему принцу

Mission Possible



ISSN 1560-988X

9 771560 988992

MegaGame №7 1999 Diamond Monster Sound MX300

Mega GAME

Номер 7
1999

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

От редакции, или Наши будни

Наши труды по возбуждению в вас, читателях, писательской активности не прошли даром, и наш почтовый ящик начинает радовать регулярностью своего наполнения вашими анкетами и откликами. Во многих из них вы нас призываете завести наконец рубрику читательских писем. Мы дружно почесали редакционную маковку (*«маковка» — макушка; устаревш. Прим. Даля*) и пришли к выводу: рубрика такая, однозначно, нужна, и будет. Знакомая вам по прошлым номерам г-жа Вуда Краш назначена ответственной чтицей и отвечатницей (ответчицей?). Но тут выяснилась одна проблема.

Дело в том, дорогие читатели, что в своих замечательных эпистолярных творениях вы всячески превозносите достоинства нашего журнала и не желаете возводить на нас конструктивную критику. Публиковать подборку хвалебных писем, сколь бы интересны они ни были, мы не можем по этическим соображениям, а писать самостоятельно письма ругательные мы не хотим, потому что в целом с вами со всеми согласны: **MegaGame** — самый крутой журнал на трассе и круче быть не может.

Посему вся наша редакция обращается к вам, дорогие читатели, с просьбой: пишите нам побольше ругательных писем! Расскажите же нам наконец, какие мы редиски недобрые и парни плохие, как мы коряво изъясняемся и публикуем всякую лабуду! Ну и, конечно, вопрошайте в письмах вопросы. А Вуда Краш будет вам всячески на страницах рубрики, которая появится к следующему номеру, отвечать, а все мы будем ей в этом деле активно помогать.

Так-то вот. Пишите письма!

Редакция

Список игр упоминаемых в номере

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Алексей Котко («Тридцать дней на линии огня», «Internet для геймера») kotko@gamecenter.ru
Петр Курков (выпускающий редактор)
Николай Скоков («Сумма технологий») nick@subnet.ru
Юрий Травников («Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку») jura@gamecenter.ru
Дмитрий Резников (зам. главного редактора; «Предварительный просмотр», «Mission Possible») sharov@gamecenter.ru

Адрес редакции:
111024 Москва
абонентский ящик 101
(095) 273-6560

Литературная редакция **Александр Галкин** (руководитель)
Ольга Гулякова
Людмила Колобова
Наталья Савельева
Алла Стукалова
Каринэ Халатова

Дизайн и верстка **Денис Еремин**
Антон Коркин
Ирина Алексеева
Лейла Беншуша
Наталия Долгая
Маргарита Зотова
Игорь Когановский
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Наталия Донская (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство «Фантазия»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**

АЛМАЗ ПРЕСС

тел. (095) 253-80-51, 253-82-14, 253-80-45, 785-29-99

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал

в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва
«Логос-М»
(сеть оптовых магазинов)
Страстной бульвар, 3
ул. Баррикадная, 2,
(095) 254-05-62
Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка, 6, стр. 1
ул. Краснопрудная, 7/9
2-я Звенигородская ул., 13
(095) 256-06-00
ул. Верхняя Сыромятническая, 2
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»

Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

А ТАКЖЕ:

Абакан
Ангарск Иркутск. обл.
Архангельск
Барнаул
Белгород
Благовещенск
Великие Луки
Владивосток
Воронеж
Дзержинск
Екатеринбург
Иваново
Ижевск
Казань
Краснодар
Красноярск
Липецк
Махачкала
Набережные Челны
Н. Новгород
Новосибирск
Омск
Орел
Пермь
Сочи
Сургут
Сыктывкар
Таганрог
Тверь
Тольятти
Тула
Ульяновск
Уфа
Челябинск

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....
Имя ....
Отчество ....
Адрес ....
Телефон ....

Кол-во комплектов _____ Срок подписки _____ мес.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

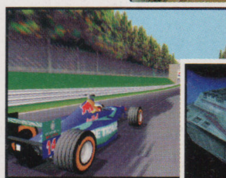
Демоверсии



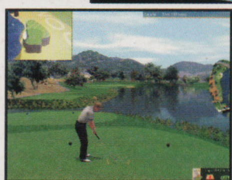
Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.

- BattleCruiser 3000AD ver 2.0
- Re-Volt
- Railroad Tycoon 2nd Century
- BreakNeck
- Submarine Titans
- Need for Speed: High Stakes
- Official Formula 1 Racing
- F-22 Lightning 3
- Links Extreme
- Jack Nicklaus 6 Golden Bear Challenge









Patches



Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

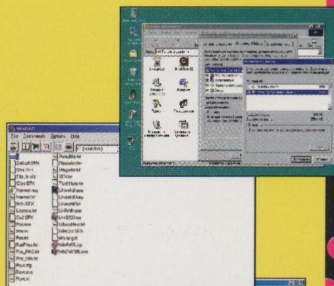
Jack Nicklaus 6 Golden Bear Challenge	patch
Warzone 2100	v. 1.03
Civilization: Call to Power	v. 1.1
F22 Lighting 3	update
Dark Vengeance	v. 1.2
X-Wing Alliance	v. 2.02
Panzer Commander	v. 1.2
Panzer Commander	v. 1.3
Star Wars: Rogue Squadron	v. 1.00.01
Starsiege: TRIBES	v. 1.5
Midtown Madness	DirectPlay Patch
Thief: The Dark Project	v. 1.33

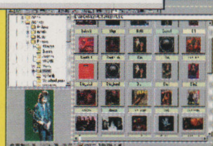
Полезные программы



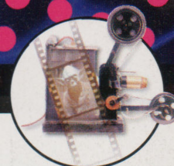
Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- Phantom Sonique v0.97
- RAMBooster v1.4
- Редактор миссий для игры Thief: The Dark Project
- Coffee Cup HTML Editor v. 6.5
- Dope Wars v. 1.2
- Platypus Animator v. 3.3
- ZtreeWin v. 1.41
- MP3 to EXE v. 2.5





Видеосалон



Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Unreal Tournament
- Grand Theft Auto London
- The Wheel of Time
- Star Trek Klingon Academy







Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

МЫ ГОВОРИМ МОНИТОР — ПОДРАЗУМЕВАЕМ SAMTRON

МЫ ГОВОРИМ САМТРОН — ПОДРАЗУМЕВАЕМ



МЫ ГОВОРИМ САМСУНГ — ПОДРАЗУМЕВАЕМ

Мирового лидера в производстве мониторов компании SAMSUNG, выделяющей на проведение научно-исследовательских работ свыше 7 миллиардов долларов в год.

Результат? Полная линия мониторов SAMTRON с размером экрана 14", 15" и 17", рассчитанная на покупателя, не требующего всех сложных функций и возможностей настроек, присущих высшим моделям мониторов, но требующих высокого качества и отличной сервисной поддержки, а также ценящего свое здоровье и удобство во время работы и отдыха.

Несмотря на кажущуюся простоту, нельзя недооценивать его "простых" ноу-хау, например, в мониторах SAMTRON используется технология ImagePower, делающая изображение четким, высококонтрастным и позволяющая работать с частотой от 85 Hz и выше! Включите его и убедитесь сами, что наше краткое описание не смогло полностью передать все его превосходства.

Гарантия на мониторы с диагональю 14" - 2 года, 15" и 17" - 3 года, обеспечивается самой обширной сетью сервисных центров.



	SAMTRON 55E	SAMTRON 55B	SAMTRON 75E
ЭЛТ	15", FST	15", FST	17", FST
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,28 мм	0,28 мм	0,28 мм
ПОКРЫТИЕ ЭКРАНА	ESF	МНОГОСЛОЙНОЕ	МНОГОСЛОЙНОЕ
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~120 Гц	50~160 Гц	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~61 кГц	30~70 кГц	30~70 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (МАКС.)	1024X768/75 Гц	1280X1024/60 Гц	1280X1024/60 Гц
МЕНЮ НА ЭКРАНЕ	-	НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ	НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ГАРАНТИЯ	3 ГОДА	3 ГОДА	3 ГОДА

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО SAMSUNG ELECTRONICS В МОСКВЕ:

e-mail: info@samsung.ru, web-site: http://www.samsung.ru

Москва (095) Формоза 234 2164, X-Ring 719 9580, Технотрейд 291 2686, Вист 159 4001(10 линий), 273 9997, Олди 178 9044, Партия 742 5000, 742 4000, Роско 213 8001, Валга 299 5756, НИКС 216 7001, Corvette 369 0694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, Лизард 490 6536, JIB 917 0503, SMS 956 1225, R&K 230 6350, M-Video 921 0353, Desten Computers 195 0239, Almer 261 7129, **Новосибирск(3832)** Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, **Волгоград(8442)** Вист 327 932, **Владивосток(4232)** Информационные Системы 26 9055, Владтехно 26 8187, Гелиос 41 4278, **Ростов на Дону(8632)** Ростов Микро Системс 63 5777, Вист-Дон 63 5430, Зенит 38 6565, **Краснодар(8612)** Владос 64 2864, Компьютерные системы 55 9994, Трэйд Мастер 55 5040, **Нижний Новгород(8312)** Вист 67 7905, Юст 30 1674, **Екатеринбург(3432)** Формоза 59 1868, **Иркутск(3952)** Анком 510 510, **Омск(3812)** Вист 54 4384, Надежда 31 5658, **Ижевск(3412)** Элми 23 2026, **Тула(0872)** Вист 20 0131, **Калуга(0842)** Вист-Ока 55 8585, **Самара(8452)** Хардлайн 73 3892, **Тольятти(8482)** ИнфоЛада 40 6640, Альба 22 9453, **Уфа(3472)** Форте 35 8914, **Сочи(8622)** Юпитер-юг 99 8789, **Ю. Сахалинск(42422**) СахИнфо 336 05, **Санкт-Петербург(812)** Вист-СПб 325 6898, Формоза-СПб 119 5861, Ладога 325 8202, МТ Компьютерс 186 9410, Партия Балтика 296 8094, **Хабаровск(4212)** Амур 37 6587, **Находка(4236)** EPSI 64 6680, **Саранск(8342)** Фарго 17 0858, **Ставрополь(8652)** Инфа 77 7777, **Владимир(0932)** Кант 32 6080, **Орел(0862)** Трио 42 9775, **Барнаул(3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 3361

МЫ ГОВОРИМ ЦЕНА— ПОДРАЗУМЕВАЕМ КАЧЕСТВО !



30 дней на линии огня



Здравствуй, читатель! Смотри-ка, что у нас сегодня на линии огня. Жарко здесь. Горит все кругом — линия огня, все-таки. А в середине мая было еще жарче — ведь в это время проходило, пожалуй, главное событие этого года в игровом мире — выставка E3. Действо сие имело место в городе Лос-Анжелес, что в Америке. Съехались на это яркое ослепительное шоу не только ведущие компании, занимающиеся игрушками, но и вообще все компании, занимающиеся игрушками. О том, что там было, и читайте в разделе. Три дня шла выставка, а новостей оттуда хватило бы не то что на 30, а на все 37 дней, но, принимая во внимание ограничения нашего новостного раздела, сюда попали только самые важные и интересные. Спустя очень непродолжительное время были подведены итоги E3, которые сопровождались вручением всяких призов. В частности, 32 редактора авторитетнейших американских изданий, посвященных компьютерным играм, определяли лучшие игрушки, представленные на выставке. Лучшей во всех отношениях стала игра Freelancer, которая разрабатывается компанией Digital Anvil. Все, кому посчастливилось присутствовать на презентации Freelancer'a, сразу выпали в глубокий осадок, а когда очнулись, заявили, что ничего круче в своей жизни еще не видели. Лучшей оригинальной игрой стала Black & White от Electronic Arts. Уж не знаю, чем она приглянулась столь профессиональному жюри, но название ее оригинальностью явно не отличается. Было много других призов, которые получили игры, в высшей степени достойные. Еще больше было заманчивых обещаний издателей и разработчиков, однако подождем пока до осени — посмотрим, многие ли из них будут выполнены, а пока почитайте, что происходило на самой E3 — все-таки событие это, без преувеличения, самое крупное в мире игровых развлечений. Да и игр интересных и многообещающих там было достаточно.

июнь

1 Лето наступило. Всем радоваться. А компания Tantalus в первый день лета подписала соглашение с Acclaim, по которому она будет разрабатывать игрушку South Park Rally.

2 Infogrames выпустила новую игру жанра space-adventure, которая называется Starshot.

3 Компания Angel Studios выпустила дополнительную карту к аркадным гонкам от Microsoft — Midtown Madness.

4 Фирма Sierra на своем сайте устроила опрос, какую из новых игр перенести на операционную систему Linux. Посетители высказались за Team Fortress 2.

5 Ранее ходили многочисленные слухи о возможности создания Tomb Rider IV, а в этот день компании Eidos Interactive и Core Design официально заявили о том, что в их недрах уже создается четвертая часть Tomb Rider.

6 Официально объявлена точная дата выхода игры Homeworld. Игрушка должна появиться в продаже 1 сентября этого года.

7 Продвинутая стратегия, которая ожидалась с большим нетерпением — Total Annihilation: Kingdoms — ушла в печать. Посмотрите — числа 18-го этого месяца должна быть новость о выходе игры на прилавки магазинов.

8 Cendant Software выпустила симулятор рыбалки под названием Field & Stream Ultimate Fishing. Приятно, наверное, встать пораньше, сесть за компьютер, закинуть удочку... Хорошо — птички поют, рыба клюет часто.

9 Возобновлен антимонопольный процесс против корпорации Microsoft.

10 Вышла новая версия демки Drakan'a, в которой исправлен глюк с программой Direct X 6.1. Как и в прошлый раз, поддерживается возможность скачать эту демку с использованием Gigex'a.

11 Компания Humongous Entertainment, известная как создатель красивых игрушек для детей дошкольного возраста, выпустила игру Blue's 123 Time Activities.

12 Компания Strategy First выпустила Man of War II. Игру издает GT Interactive и она является сиквелом игры Man of War, которая вышла еще в 1997 году.

13 Две крупные компании игрового бизнеса, Interplay и Monolith, объявили о подписании соглашения о сотрудничестве, по которому Interplay будет распространять ролевые игры от Monolith на территории Северной Америки.

14 Состоялся официальный релиз долгожданной игрушки Descent 3. Произошло просто уникальное событие — игра вышла раньше, чем наступил установленный создателями срок выпуска.

15 Брайан Хук, покинувший знаменитую idSoftware, недолго находился в ранге безработного. Компания Verant — создатель онлайновой RPG EverQuest — поспешила предложить постоянную работу известному программисту. Хук согласился.

16 Где-то в середине месяца должен состояться официальный релиз очередного продолжения Need for Speed, которое носит название Need for Speed: High Stakes.

17 В этот день должна была появиться игра Heavy Gear 2. Она, скорее всего, и появилась, так как в момент сдачи номера исходный код игры был уже отправлен на последний контроль качества.

18 На прилавки магазинов вышла продвинутая стратегия, которая называется Total Annihilation: Kingdoms.

19 Стала доступна информация о разработках сиквела игрушки Gangsters: Organized Crime, который будет называться... Догадайтесь, как? Правильно — Gangsters II.

20 В этот день в 1968 году Джим ХАЙНС (США) в Сакраменто впервые пробежал 100 метров быстрее 10 секунд. А сегодня микропроцессоры развивают куда большую скорость.

21 Компания Bethesda планирует в этот день орелизить игру NIRA Drag Rasing. Не забудьте, что слово Drag произносится через 'Э', а то получатся какая-то «наркоманская гонка».

22 На этот день запланирован релиз игры Drakan от компании Psygnosis. Демоверсия оной находится на прилагающемся CD.

23 Должна выйти игра про плохих парней, которая называется Kingpin: Life of Crime. Будьте осторожны, игрушка содержит нецензурные выражения.

24 В конце месяца Cendant Software выпустила еще одну игры серии Field & Stream, которая называется Field & Stream Trophy Bass 3D.

25 В этот день во всех школах проходит выпускной вечер. Поздравляем дорогих россиян, окончивших школу, с этим событием в их жизни.

26 Должен выйти Dungeon Keeper 2 — игрушка производства компании Electronic Arts.

27 С 1984 года 27 июня по всему миру отмечается Всемирный день рыболовства. Поздравляем всех поклонников симуляторов рыбалки, а также тех, кто только собирается попробовать себя в этом чудном игровом жанре.

28 Группа компаний, объединенных под торговой маркой Gathering of Developers, в июне в тени не осталась. Она планировала выпустить игрушку FLY!, которая представляет жанр авиасимуляторов.

29 Должна выйти игрушка Virtual Chess Academy производства компании Activision. Довольно редки нынче шахматные игрушки. Наверное потому, что в них думать нужно...

30 В этот день в 1908 году упал Тунгусский метеорит. Без этого события не было бы замечательной игрушки «Тунгусский Синдром».

Short News

- Две последние игрушки из серии о Звездных Войнах компании Lucas Arts (www.lusasarts.com) были изданы на территории Великобритании 4 июня этого года. Как Star Wars: Racer, так и Star Wars: Phantom Menace появились ровно за месяц до выхода в Англии долгожданного фильма Джорджа Лукаса.
- Компания Westwood Studios (www.westwood.com) объявила, что она выпускает игру Command & Conquer: Tiberian Sun во всем мире 27 августа. Напомню, что изначально выпуск этой игры планировался еще в 1998 г.
- Компании Mindscape (www.mindscape.com) и Strategic Studies Group подписали соглашение, по которому Mindscape будет издавать следующую игрушку из серии Reach for the Stars.
- Компания Mattel скоро (этой осенью) должна выпустить игру по книжному бестселлеру «Men are From Mars, Women are from Venus». Игра эта будет исключительно для взрослых и в ней (в сингле и в multiplayer'е) придется отвечать на откровенные вопросы касательно противоположного пола.
- Дэвид Боуи (David Bowie) сыграет персонажа по имени Boz компьютерной игры Omikron: The Nomad Soul компании Eidos Interactive (www.eidos.com). Боуи также будет продюсировать музыку к этой игрушке, которая должна появиться на отдельном компакт-диске в виде саунд-трека.
- Появилась игрушка F-22 Lightning от компании NovaLogic. В игру добавлена технология голосового общения по сети во время многопользовательской игры.
- Компания LucasArts (www.lucasarts.com) анонсировала еще одну новую игру по первому эпизоду фильма Звездные Войны (Star Wars Episode 1). Она называется Star Wars Episode 1: Obi-Wan. Игра будет сделана в жанре adventure, и вы будете путешествовать в мире джедаев (jedi). Игра может появиться уже в конце лета.
- Игрушка Aliens vs. Predator, подробное описание которой было в шестом номере, вышла 14 мая. Геймеры в этом 3D-шутере могут сыграть за одного из трех персонажей: вооруженного десантника, чужого или хищника. Теперь можно, наконец, разобраться, кто круче — чужой или хищник.

Acclaim на E3 показала игру Throne of Darkness

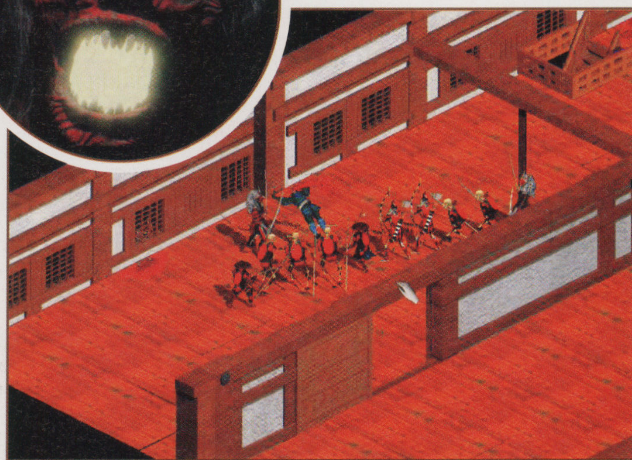
На выставке E3 компания Acclaim Entertainment (www.acclaim.net) продемонстрировала новую командную игрушку в жанре action-RPG, которая называется Throne of Darkness. Сюжет игры вводит игроков в мир японских самураев со всеми вытекающими отсюда последствиями (монстрами, заклинаниями и т. д.). Геймеры будут играть за одного японского правителя, который располагает небольшой, но очень мощной армией из семи элитных самураев. Используя эти немногочисленные людские ресурсы, придется выступить против Темного Ворлорда (Dark Warlord) с его гораздо большей армией (Shadow Wariors). При этом придется выиграть не одну схватку, сложность которых будет возрастать по мере приближения к концу игры. После



уничтожения Темного Ворлорда вы займете почетный трон, и цель игры немного изменится — теперь надо будет удержаться на нем, как можно дольше. На новом посту армия Shadow Wariors поступает уже в ваше распоряжение. В многопользовательской игре после занятия поста Dark Warlord вам придется отбивать нападки прочих неудачников, которые очень хотят вас сместить с тем, чтобы занять ваше место. На самом деле сингл игры предполагает исключительно смещение злобного Ворлорда, после этого можно принять участие в игре по сети (так написано в сообщении по игрушке, но для меня осталось непонятным, нужно ли сначала полностью пройти сингл, чтобы поиграть по сети, или можно это сделать сразу). В многопользовательской игре можно контролировать до четырех самураев из семи доступных одновременно. Вдобавок каждый самурай имеет свои уникальные особенности к которым, например, можно отнести разное оружие, а также небольшие квесты для каждого самурая, которые наглядно демонстрируют его происхождение и историю жизни.



Acclaim обещает интуитвно-понятный интерфейс, который будет особенно удобен в multiplayer'е. Действия игрушки происходят в средневековой Японии, где в изобилии встречаются такие популярные персонажи, как японские самураи, а также всякие злобные правители и многочисленные монстры, позаимствованные из японской мифологии. Игра Throne of Darkness разрабатывается некоторыми



членами команды, которая создавала мегахитовую RPG Diablo. Окончательный релиз этой игры ожидается не раньше весны следующего года.

Konami подписывает соглашение с Microsoft

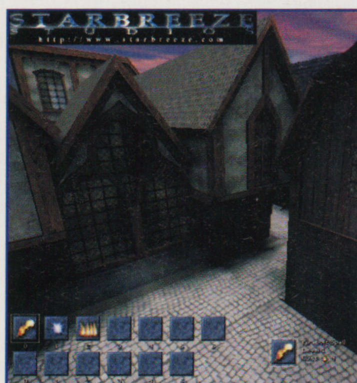
URL http://www.konami.com

Несколько месяцев назад ходили слухи о том, что PC-версия очень успешной игрушки компании Konami Metal Gear Solid появится под Рождество этого года. А в начале мая фирма подписала соглашение с корпорацией Microsoft , и теперь очень многим играм Konami открыта дорога на платформу PC. По этому соглашению Konami также получила право издавать некоторые PC-игры от Microsoft на других игровых платформах. Официальный представитель Konami заявил буквально следующее: «Microsoft и Konami производят игры, которые популярны во всем мире. Мы очень рады, что заключили стратегическое партнерство такого рода, это укрепит наши позиции как одного из самых крупных издателей игр для приставок. Мы также сможем переносить наши игры на PC».

Starbreeze приоткрывает завесу своей новой технологии

URL http://www.starbreeze.com

На сайте компании Starbreeze Studios (www.starbreeze.com) появилось любопытное сообщение. Все сотрудники компании находились уже в полной готовности отбыть на выставку E3, и всего за несколько часов до выезда они поместили на сайт скрины, дающие представление об их новом графическом движке, который они намереваются использовать в некоторых своих проектах. Первой игрой, которая будет использовать его возможности, станет Sorcery, однако разработчики говорят, что это всего лишь рабочее название, а сама игрушка, возможно, будет называться по-другому. Никаких деталей gameplay'я пока не сообщается, так как игра находится на очень ранней стадии разработки. Зато картинки действительно стоящие — сходите на сайт компании, там их очень много.





Short News

- Компания Infogrames (www.infogrames.net) объявила, что игрушка Test Drive 6 выйдет только этой осенью. Игра, которая появится сразу на многих платформах, будет содержать 40 разных автомобилей и 15 новых трасс.
- Hasbro Interactive (www.hasbro.com) осенью этого года выпустит новую улучшенную версию игрушки Monopoly. Графика новой игры станет трехмерной, а также Monopoly будет изменена в соответствии с многочисленными пожеланиями геймеров.
- Blue Byte Software (www.blue-byte.com) объявила, что в стадии разработки находится очередная игра из серии Dragon's Lair. Она называется Dragon's Lair 3D, и здесь игрокам придется сыграть роль мощнейшего рыцаря, на которого возложена миссия по спасению принцессы. Окончательный релиз игры ожидается в конце декабря этого года.

А будет ли Bleem!?

bleem!

URL http://www.bleem.com

В последние несколько дней новостные сайты публикуют информацию о продукте Bleem! в больших количествах. Bleem! — это программа-эмулятор платформы PlayStation для PC. Она пока не вышла, но разработчики обещают, что с ее помощью можно будет играть на PC в игрушки от PlayStation. А в новости программа попадает по двум причинам: во-первых, это юридические проблемы разработчиков с гигантом игровой индустрии — компанией Sony, а во-вторых, это постоянные отсрочки выхода продукта. Фирма Sony пока может расслабиться, так как компания-разработчик Bleem! (она, кстати, состоит всего из двух человек) недавно выпустила очередное сообщение о задержке. Сама программа, которая активизируется с помощью специального диска, уже доставленного всем, ее оплатившим, на настоящий момент еще не готова. Причина, которую при этом публикуют разработчики, довольно остроумна: «из-за непредсказуемого характера природы компьютерных технологий». Словом, программа, которая должна быть доступна через Internet, не вышла пятого мая, как было обещано. Лицам, ее оплатившим, уже выслан специальный CD, с помощью которого можно ею воспользоваться. Таким образом, люди, заплатившие деньги, оказались ни с чем, кроме абсолютно бесполезного диска. По заявлению разработчиков, компания предлагает возврат денег, но пока этой услугой воспользовались около одного процента клиентов. Остальные ждут окончательного релиза и надеятся, что он все же состоится.

Ripcord Games анонсирует новые аркадные гонки



А Ripcord Games (www.ripcordgames.com) на E3 тоже показала несколько игр. Одна из них называется GorkaMorka. Игрушка представляет собой крутые аркадные гонки, основанные на известной (в узких кругах) настольной игре. Игрокам придется перед самой гонкой собрать собственную команду и провести ее через серию состязаний, чтобы стать лучшей командой в местечке Mektown. После победы над очередной группой ламеров вы сможете использовать трофейные автомобили или разобрать их на запчасти. Таким образом ваша боевая мощь будет расти по мере увеличения числа побед. После нескольких побед вы также сможете нанимать более крутых гонщиков. Лучшими гонщиками, конечно, являются орки, поэтому, собрав команду из представителей исключительно этой национальности, вы обеспечите себе неоспоримое преимущество. Игрушка будет поддерживать multiplayer по локальной сети, модему или Internet'у. А прекрасная трехмерная графика и хороший gameplay в GorkaMorka, по заявлению разработчиков, вознесет жанр аркадных гонок до небес.







На территории США скоро выйдет игра 1602 A.D.

Интегрировав элементы сложной стратегии в интуитивно-понятный gameplay, компания GT Interactive Software (www.gtgames.com) планирует издать рекордную во многих отношениях игру 1602 A.D. на территории США. Разработанная компанией Sunflowers (www.sin-flowers.de), игрушка эта стала в прошлом году одной из самых быстропродаваемых игр в Европе всех времен. Со времени официального релиза в 1998 г. было продано более миллиона копий этой игры. Американская версия 1602 A.D. должна выйти в августе этого года, и она будет значительно отличаться от европейского релиза. Будут добавлены совершенно уникальные миссии, юниты, сценарии, а также, по заявлению разработчиков, будет значительно улучшен AI. Действия игры происходят, как можно догадаться из названия, в 1602 г. н. э. Плотность населения в этот период достигла критической отметки. Города переполнены, и в них процветает нищета и разруха. Вы и еще несколько смельчаков решаетесь снарядить морскую экспедицию на поиски новой жизни и нового мира. Такова предыстория игрушки, а в самой игре вам придется осваивать новую территорию и отшивать многочисленных конкурентов, на нее претендующих. Для этого предусмотрены колонизация, развитие производства, дипломатия и военные действия, что в целом и определит судьбу вашей колонии. Диск с игрушкой появится в продаже в августе и будет стоить около $50.





Объявлено об игре Civilization III

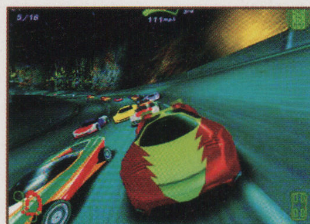
Наметилось крупное оживление в жанре пошаговых стратегий. Не говоря уже о нашумевших релизах последнего времени, еще одно громкое объявление сделала компания Hasbro Interactive (www.hasbrointeractive.com). Фирма заявила о подписании соглашения с разработчиком Firaxix (www.firaxis.com), по которому будет создана игра Civilization III. По неподтвержденным слухам Firaxis привлекла для этой глобальной цели некоторых известных разработчиков, ранее работавших на фирму Microprose, которые принимали участие в разработке таких мегахитов всех времен, как игры Civilization и Civilization II. Игра следующего поколения из серии цивилизаций скорее всего будет называться Sid Meier's Civilization III. Президент компании Hasbro Interactive Том Дюсенбери (Tom Dusenberry) заявил по этому поводу следующее: «Стать партнером фирмы Firaxis Games и легендарного игрового дизайнера Сида Мейера действительно большая честь для Hasbro Interactive. Мы уже давно присматривались к торговой марке Civilization и теперь очень рады, что нам удалось собрать много имен, связанных с легендарной игрой, чтобы создать новый шедевр игровой индустрии». А президент Firaxis Games Джеф Бригз (Jeff Briggs) в свою очередь тоже высказался о партнерстве с Hasbro: «Мы ожидаем многого от работы с таким талантливым издателем компьютерных игр, как Hasbro Interactive. Все части «Цивилизации» сыграли очень важную роль в нашей жизни и в нашей карьере. Поэтому очень хорошо, что наши компании объединились, чтобы создать следующее поколение этой великой игры». К сожалению, другой информации по новому проекту пока нет. Неизвестно даже, ведутся ли разработки третьей части цивилизации, и когда планируется выход игры. Картинок, соответственно, тоже нет.

Вышла игра Jeff Gordon XS Racing

Компания ASC Games (www.ascgames.com) выпустила новый автосимулятор Jeff Gordon XS Racing. Сам Джеф Гордон — трехкратный чемпион Winston Cup — выступил в роли одного из создателей и сопродюсера. В игре вы покатаетесь на одной из шести машинок против ваших оппонентов, количество которых может достигать 40. В игрушке скорость развивается до 300 миль в час на одной из десяти трасс.







Short News

- Microsoft (www.microsoft.com) назначила дату выпуска своей новой игры Microsoft Links Extreme на 27 мая. Игрушка стала первым симулятором гольфа, который разработала компания Access Software, недавно приобретенная корпорацией Microsoft. Игра сразу после выхода будет доступна на MSN Gaming Zone для одновременной игры восьми геймеров.



- Yahoo анонсировала новую футбольную игрушку, которая называется Fantasy Soccer. В ней вам придется выступить в роли футбольного менеджера, чтобы, располагая суммой в $60 млн, провести вашу команду через сезон чемпионата к победе. Чем лучше выступит ваша команда, тем больше очков вы наберете. Непонятно, правда, что может означать слово fantasy в названии игры. За информацией можно сходить на страничку игры (http://fantasysoccer.yahoo.com/mls).

Activision на E3 показала игру Hazard Team

На выставке E3 этого года компания Activision (www.activision.com) продемонстрировала новую игру, которая называется Star Trek Voyager: Hazard Team. Она станет первым продуктом, созданным на базе вселенной Voyager. Для создания этой игры был использован новейший графический движок Quake 3 Arena производства компании idSoftware (www.idsoftware.com). В связи с использованием новых







графических технологий разработчики, как всегда, обещают реалистичную графику, большое количество качественных анимаций и просто море специальных эффектов. При этом все должно происходить на приемлемой скорости (интересно, на каком компьютере будет достигнута эта самая «приемлемая скорость»). Игра будет поддерживать как стандартный deathmatch, так и teamplay и совместное прохождение миссий. Вдобавок сюжетная линия будет отличаться оригинальностью — создатели обещают много такого, чего раньше в компьютерных играх не было (очевидно, имеются в виду персонажи и разные квесты). Все обещания, в принципе, стандартны для всех игр без исключения, но чтобы подкрепить столь щедрые авансы, создатели на E3 распространяли скрины из игры, которые смотрятся очень неплохо. Игрушка находится в стадии разработки компанией Raven Software и о дате ее выхода пока ничего не сообщается.

Short News

● Корпорация Microsoft (www.microsoft.com) объявила о выходе игры Midtown Madness. Активную поддержку этого проекта компания собирается осуществлять через свой игровой сервер MSN Gaming Zone.



● Фирма-разработчик компьютерных игр Redline объявила, что ее игрушке Third World жанра RPG в данный момент срочно требуется издатель. Официальный представитель компании заявил, что все задержки новой игры связаны исключительно с отсутствием издателя, и когда он найдется, Third World выйдет спустя очень короткое время.

● Российская компания New Media Generation (www.nmg.ru) объявила предполагаемую дату выхода игры «Империя Ацтеков». Игра, которая должна появиться во II квартале этого года, будет содержать сингл-кампанию, состоящую из 15 миссий, и поддержку multiplayer'а с одновременным участием до семи игроков.

Интервью с Джоном Ромеро

Сайт Well-Rounded Entertainment опубликовал интервью с легендарным создателем компьютерных игр Джоном Ромеро. Джон сказал, что в настоящее время очень сложно угодить всем геймерам, сделав какую-нибудь универсальную игру, поэтому его творчество прежде всего нацелено на игроков со стажем, которые играли в такие выдающиеся игры, как Doom и Quake. Daikatana, которая, по словам Джона, «к Рождеству точно выйдет», призвана перенести жанр современных 3D-шутеров к тому, с чего, собственно, этот жанр начинался. Естественно, игра будет несколько отличаться от продуктов времен зарождения жанра — в ней предусмотрено использование последних технологических новинок. Ромеро также сказал, что на него произвели сильное впечатление злобные персонажи игрушки Half-Life, которые представляли собой разных монстров и, как правило, появлялись неожиданно. Как результат этой симпатии, что-либо подобное мы увидим и в игре Daikatana. «Half-Life действительно может вас напугать, так как игровые монстры могут неожиданно быть телепортированы прямо перед игроком. И это круто», — сказал Ромеро. Если хотите полностью прочитать это интервью в оригинале (а оно довольно длинное), сходите сюда: http://www.well-rounded.com/games/romero.html.







Вышла дополнительная кампания к игре Alpha Centauri

URL http://www.alphacentauri.com

Вышел новый сценарий к игре Alpha Centauri, который совершенно безвозмездно можно получить с официального сайта этой игры. Он называется Fight for the Boreholes, и действия в нем происходят на далеком континенте, где, по сообщению разведки, обнаружен таинственный артефакт неизвестного происхождения, который называется The Borehole Cluster. Он был создан и оставлен на планете неизвестной цивилизацией и щедро обеспечивал расы, его получившие, дополнительными минералами и энергией. Расы Believers и Hive объединили свои силы с тем, чтобы полностью контролировать место, где надежно укрыт артефакт, в то время как Spartans и Gaians пытаются это место отбить. В новом сценарии вы можете играть за любую из четырех рас. Кто видел это творение, говорят, что самое сложное здесь — сыграть за Spartans или за Gaians.



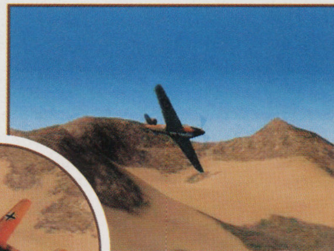






Скоро выйдет технологическая демка игры Desert Fighters

Компания Dynamix (www.dynamix.com) вплотную приблизилась к выпуску первой технологической альфа-версии своей игры Desert Fighters. Игрушка является авиасимулятором Второй мировой войны. Демоверсия по предварительным подсчетам займет всего 13 Мбайт и будет сделана исключительно для режима multiplayer. В демке в одной игре смогут принять участие до 64 игроков одновременно. А игровые серверы смогут поддерживать несколько игр в один момент времени. В технологической альфе, к сожалению, будет всего три самолета, но один из них — Macchi MC .202 Folgore — является эксклюзивным для игры Desert Fighters. Игроки смогут сами выбрать расцветку самолета, протестировать дизайн кабины пилота, в том числе и катапульту. Все самолеты будут оснащены самым разнообразным вооружением, начиная от простейших пулеметов и заканчивая мощными ракетами. Цель выпуска фирмой столь ранней демоверсии — дать разработчикам представление о работе мощнейшей игровой multiplayer-системы, а также собрать feedback от всех тестеров для внесения их пожеланий в окончательную версию игры.



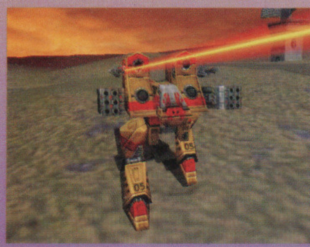






Short News

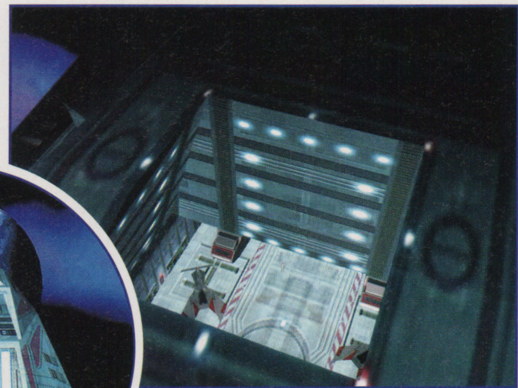
● Анонсирован новый патч к игре Starsiege. Программист Дэвид Скот недавно обнародовал список изменений, которые будет производить новый патч. Сюда войдут новый редактор миссий, дополнительные настройки Open GL и другие незначительные исправления глюков. Будут также исправлены проблемы карты Voodoo 3.



Вышла вторая версия демки BC3000AD

Дерек Смарт (Derek Smart) — один из создателей настоящего рассадника глюков Battlecruiser 3000 AD, объявил о выходе новой демки, которая называется Battlecruiser 3000 AD v2.0. Она обладает всеми достоинствами полной версии игры и вдобавок содержит исправления всех глюков, которые были обнаружены в игрушке между версиями 1.0 и 2.0. Полную лицензионную версию игры сейчас можно приобрести по цене около $20. В роли разработчика выступает сам Дерек Смарт, а издает игрушку фирма Interplay (www.interplay.com). Игра представляет собой современный трехмерный космический симулятор, в котором достоверно отражены все элементы жанра: боевые действия в галактике, перевозка грузов, подбор персонала и другие.





Некоторые итоги Аниграф'99

На фестивале Аниграф'99, который недавно прошел в Москве, проводился национальный конкурс российских игровых разработок, на котором, как водится, присуждались призы по различным номинациям. В рамках основного конкурса проводились три подконкурса: завершенных работ, локализаций и неоконченных разработок. Среди законченных продуктов, как и ожидалось, главный приз достался квесту «Петька и Василий Иванович спасают Галактику» от компаний «Бука» и S.K.I.F. Здесь же получили призы следующие игрушки:

Номинация	*Победитель*	*Создатели*
Технологический прорыв	**Тунгусский синдром**	Амбер & Exortus
Графика и дизайн	**Лиат**	Амбер
Звуковое оформление	**Провинциальный игрок**	Акелла & Гершвин
За лучшую играбельность	**Громада**	Бука & Gromada Inc.

В рамках второго подконкурса приз «За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России» опять получила фирма «Бука» за выпуск игрушек по доступным для России ценам, а лучшим продуктом, выбранным для России, стала игра SimCity 3000.

Призом «За перспективную разработку» награжден давний проект компаний «Бука» и Madia. Игра называется «Шторм». А авторитетному жюри больше всего понравился «Провинциальный игрок» компаний «Акелла» и «Гершвин», который и получил «Приз Симпатий Жюри».

Infogrames на E3

URL http://www.infogrames.net

Компания Infogrames — один из самых крупных издателей компьютерных игр для всех игровых платформ — на выставке E3 представила большое количество игр для PC, которые она планирует издать лишь осенью этого года. Вот список самых любопытных из них:

Outcast
Independence War II
Independence War Deluxe Edition: Defiance

Спортивные и гоночные симуляторы компании осенью также пополнятся следующими играми:

Supreme Snowboarding
Demolition Racer
Test Drive 6
Test Drive Off-Road 3

Short News

- Недавно был открыт предварительный сайт (http://www.megamedia.com/basil-baker) игрушки Venice Under Glass: A Basil Baker Mystery, которая находится в разработке фирмой Megamedia (www.megamedia.com). На новом сайте представлены скрины, загадки, сюжет и описания персонажей из будущей игры. Здесь также можно заказать CD с предварительной версией игры.
- Компания Sierra (www.sierra.com) объявила точную дату выхода игры Austin Powers: Operation Trivia. Игра должна появиться в продаже 9 июля этого года. Геймеры должны будут присоединиться к одному из двух главных персонажей (Dr. Evil и Austin Powers), чтобы ответить на сотни разных вопросов различной сложности.

Детали игрушки SWAT 3: Close Quaters Battle

Компания Sterra Studios (www.sierrastudios.com) обнародовала некоторые детали своей новой игрушки SWAT 3: Close Quaters Battle жанра тактический симулятор, который фирма представила на E3.



SWAT 3 — это новейший продукт популярной серии, две предыдущие игрушки которой были распроданы тиражом более миллиона экземпляров с момента первого релиза в 1995 г. Третья часть, по сообщению разработчиков, установит новые границы реализма этого жанра и позволит геймерам попрактиковаться в роли лидера подразделения SWAT. Игроки, под началом которых будет профессиональная команда из пяти человек, станут участниками сложнейших операций по спасению заложников, устранению преступных группировок, сопровождению сильных мира сего и т. д. в полностью трехмерном мире. В жизни SWAT — это вроде какое-то секретное подразделение для выполнения специальных заданий, наподобие нашего спецназа. И в игре реальная тактика этого элитного формирования будет привнесена в игровые миссии. Предусматривается 20 различных заданий в городе Лос-Анжелес в 2005 г. Все они будут объединены в кампанию либо по прохождению миссий, либо вам придется заняться своей карьерой, и выполнение каждого задания продвинет вас по служебной лестнице. Большое количество фоторесурсов лиц героев игры и их униформы, а также большое количество качественных анимаций создадут персонажей и трехмерное окружение максимально приближенными к реальному миру. Кстати, о персонажах: в игре геймерам придется столкнуться с реальными лидерами криминального мира, которых в игрушке будет представлено около 150. Специальные эффекты игрушки позволят геймерам, например, стрелять сквозь двери, и все это должно происходить в настоящих зданиях Лос-Анжелеса, к которым относятся, например, LAX control tower и Mann's Chinese Theater. Остается только добавить, что окончательный релиз игрушки намечен на зиму этого года.



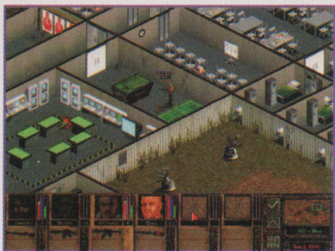


А у нас...

А у нас на этот раз много чего случилось. Даже не верится — удивительная активность российских издателей и разработчиков для такого теплого времени года.

В середине июня вышла долгожданная локализированная версия Jagged Alliance 2, которую выпустила компания «Бука». На фестивале Аниграф'99 фирма получила приз «За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России» за выпуск игрушек по доступным для России ценам совершенно заслужено. В последнее время компания часто удивляет нас очень низкими ценами на лицензионные версии игр. Вторая часть Jagged Alliance не стала исключением — цены на нее более чем доступные: коробочная версия стоит $11, а просто диск (Jewel Box) — всего $5. Может, кому-то это покажется дорого, однако не стоит забывать, что оригинальная английская версия стоит порядка $50. Разница есть, не правда ли?





Большой обзор этой игрушки помещен, кстати, в этом номере.

В первый день лета в продаже появилась также игра «Русская Рулетка 2» — еще один продукт от Буки. В игре есть шесть совершенно разных миров, по которым собственно и нужно провести вашего героя. Передвижение по местности практически не ограничено — можно использовать большое количество фантастических животных и машин. По крайней мере эта информация была анонсирована на сайте Буки. Здесь также есть предыстория игры, которая отличается своей увлекательностью.





Клубная жизнь у нас также не дремлет. Турниры по всяким 3D-стрелялкам проходят с завидной регулярностью. Вот, например, в субботу пятого июня в клубе Nirvana состоялся чемпионат по игрушке Unreal. Поскольку он был открытый, то принять участие могли все желающие. Для этого было достаточно заявиться в клуб в означенное время и ... и все.

В клубе LMD прошел очередной турнир по q2. Это был чисто дуэльный чемпионат. Лучшая четверка там выглядела следующим образом:

1. [ASP]-Alrick
2. [NiP]-NoiSe-
3. [ASP]-Alien
4. [ISA]-VARAN

У компании Никита уже довольно давно в разработке находится игрушка «Железная стратегия». Название игрушки напрямую вытекает из ее жанра. Это будет стратегический роботосимулятор. По крайней мере именно так эту игру анонсировали создатели.
В процессе игры вам как главному герою придется выполнять множество действий, в принципе характерных для всех стратегий: захватывать неприятельские объекты равно как и создавать собственные, проводить глобальные научные исследования, чтобы по развитию технологий не уступать вашим противникам и т.д. Управлять группами вооруженных роботов и вести бои придется самостоятельно. Причем бой можно будет вести не только на стратегическом, но и на тактическом уровне. За его ходом можно будет наблюдать с точки зрения любой боевой единицы и с позиции произвольно расположеной камеры. В первом случае вы выступите в роли командира и сможете передавать команды остальным подразделениям, но только тем, которые находятся в пределах досягаемости.



Смотрите сами — не так все плохо у нас в игровом мире. Я бы даже сказал хорошо. Игрушки выходят может и не в таком количестве как на западе, зато по качеству ничем не уступают. И потом, это ведь НАШИ игры, созданные нашими разработчиками. А это, поверьте, совсем не просто создавать компьютерные игры мирового уровня в нашей стране, поэтому все, кто этим занимаются, уже достойны уважения уже потому, что они делают это здесь. Так пожелаем же им всяческих успехов.





А у них...

А у них все как у нас — лето, понимаешь, тепло. Даже по выпуску компьютерных игр ОНИ летом максимально приблизились к НАМ. У нас мало, и у них тоже мало. В принципе ничего удивительного — западные разработчики и издатели отдыхают после E3 и готовят силы для решающего осеннего броска. Ведь по традиции под католическое Рождество намечен выпуск огромного количества игрушек. Но на конец лета кое-что все же запланировано.

В частности, должна появиться очередная цивилизация, которая называется Civilization: Test of Time. На сей раз это будет игрушка от Microprose. А фирма Eidos Interactive грозится в середине августа наконец выпустить Braveheart — игру по одноименному фильму с Мелом Гибсоном. Какие-то древние англо-шотландские разборки, если вы не знаете. Недавно, кстати, вышла демоверсия этой игрушки — Eidos решила хоть чем-то успокоить геймеров, которые ожидают эту игру.

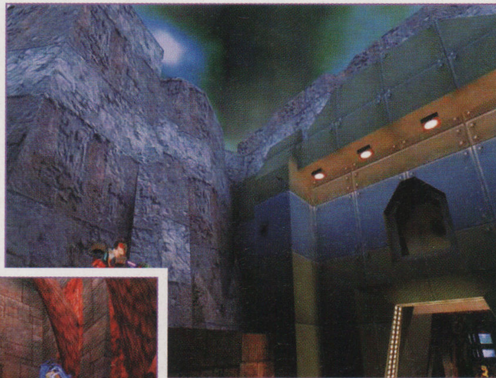
Red Orb Entertainment выпустит очередную версию «принца». Prince of Persia 3D будет, несомненно, более продвинутым, чем его прадедушка — старенький Prince of Persia, который неплохо жил на стареньких 286 компьютерах. Теперь все будет полностью трехмерным, высоко детализированным и современным. Хочется надеяться, что интересность нового «принца» будет не хуже, чем у самой первой игры.



Жанр 3D-шутеров должен пополниться долгожданным мега-хитом System Shock 2, который также должен появиться в середине августа. Разработчики утверждают, что несомненный успех игре принесет современный графический движок, который будет уникальным и созданным специально для второй части System Shock.



Вышедшая демоверсия игры Quake 3: Arena впечатлила очень многих поклонников жанра. Графика значительно улучшилась по сравнению с предыдущей версией, жалко только, что и требовательность к нашим компьютерам у q3 возросла также очень прилично. А окончательный выпуск третьей кваки летом не ожидается вовсе. В Соединенных Штатах и ряде других стран официальный релиз компания Activision наметила только на осень.





Такой гигант компьютерной мысли, как Electronic Arts не останется в тени даже летом. Фирма планирует выпустить стратегию реального времени Shogun: Total War. Игрушка анонсирована как real-time-wargame, и, естественно, по заявлению создателей, она должна стать самой крутой и продвинутой в своем жанре. Действия происходят в феодальной Японии, и ваша задача — довоеваться до такой степени, чтобы стать неким Shogun'ом — единоличным диктатором всей средневековой Японии.

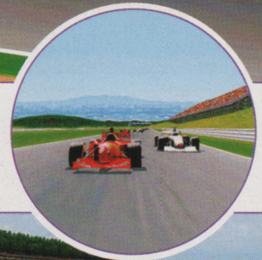


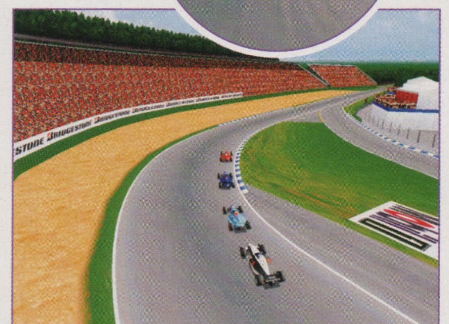


Eidos Interactive летом планирует выпустить еще несколько игр. Например, должна появиться игрушка Official Formula 1: Racing. Очередной симулятор гонок первой формулы, как можно догадаться из названия, возможно к выходу номера уже появится. И опять все официально — в игре используется куча торговых марок. Все действия игры основаны на сезоне 1998 г. в «Формуле-1». Машинки, гонщики, трассы и даже самые мелкие детали будут выполнены в высшей степени реально и достоверно. Еще одна игра от Eidos — Revenant, она представит жанр RPG-adventure. Здесь вам придется общаться с большим количеством игровых персонажей (их будет более 40), а для выяснения отношений с наиболее отрицательными из них в вашем распоряжении будет большое количество разного оружия и магии. Схватки, кстати, будут реализованы в лучших традициях 3D-шутеров. Обещается очередной прорыв в жанре RPG. Что ж, посмотрим. В последнее время прорывов таких было не мало, и конкуренция здесь приличная, что идет только на пользу прежде всего тем, кто в RPG играет.

Это еще не все — будет много других игр. Приятно, что несмотря на лето, разработчики и издатели не ломанулись на дорогие курорты, а продолжают делать качественные игры и радовать ими нас с вами. Хотя им это, наверное, не особенно приятно.







SHORT NEWS

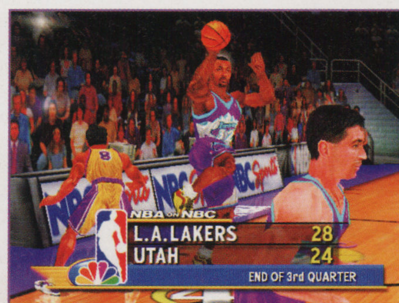
- Компания Pumpkin Studios (www.pumpkin.co.uk) объявила о выходе нового патча для игрушки Warzone 2100. Программа исправляет известные баги, равно как и добавляет в игру две новые карты. Получить патч версии 1.03 можно здесь (http://www.pumpkin.co.uk/Downloads/wz2100-update103.exe), а можно посмотреть на CD, который был вместе с журналом.
- Хакерская группа, известная под названием Masters of Downloading, взломала некоторые сайты американского сената и ФБР. Такое противоправное действие, правда, повлекло за собой лишь временную приостановку работы сайтов, после чего все было в норме.
- Корпорация Microsoft объявила, что все геймеры смогут поиграть в игру Star Trek: Birth of the Federation компании MicroProse на MS Gaming Zone. Услуга эта предоставляется совершенно бесплатно (если не считать платы за доступ в Internet вашему провайдеру).

Осенью Midway выпустит новый баскетбол NBA

URL http://www.nbashowtime.com

Фирма Midway анонсировала свой новый аркадный баскетбол, который называется NBA Showtime: NBA on NBC. Особенностью игрушки является то, что здесь играют команды по два человека, а не по пять, как в обычном баскетболе. Наверное, этот факт и позволил компании обозвать этот спортивный симулятор аркадой. Однако игра 2x2 имеет свои чисто компьютерные преимущества, которые выражаются в более простом gameplay. Ведь двумя игроками управлять значительно проще, чем целой командой из пяти человек. Упрощение gameplay позволило разработчикам сконцентрироваться на других элементах игры, как-то: графика и звуковое оформление. Создатели обещают прекрасную трехмерную графику, которая тем не менее будет очень быстрой из-за уникального графического движка. В игрушке будут лицензированные команды, сами баскетболисты и 29 реальных стадионов. Все это удовольствие по предварительной информации должно появиться на прилавках магазинов осенью этого года.

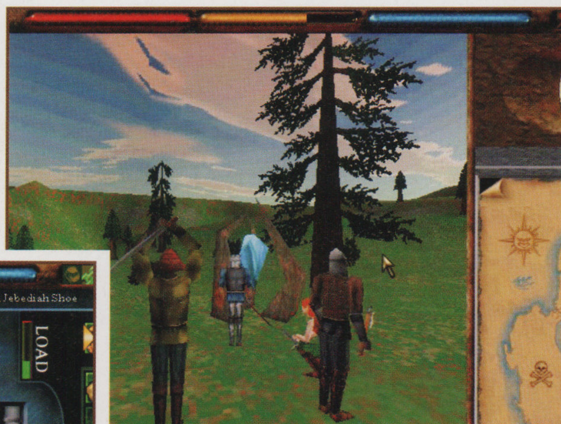






Началось тестирование Asheron's Call

Начался первый раунд бета-тестирования проекта компаний Microsoft и Tribune Entertainment — новой онлайновой RPG, которая называется Asheron's Call. К сожалению, первую стадию тестирования проводит очень малочисленная группа бета-тестеров, поэтому, чтобы несколько осчастливить всех остальных геймеров, с нетерпением ожидающих Asheron's Call, компания-разработчик объявила о выходе 7 мая восьми новых видео-роликов непосредственно из игры. Каждый из этих роликов будет доступен только на одном фэн-сайте, выбор которых должен осуществляться в случайном порядке. Один из этих роликов, например, уже доступен на фэн-сайте Asheron's Call, который называется The Olthoi's Lair (http://asheron.gamestats.com). Сайт этот, по большому счету, является одним из лучших, посвященных игрушке Asheron's Call.





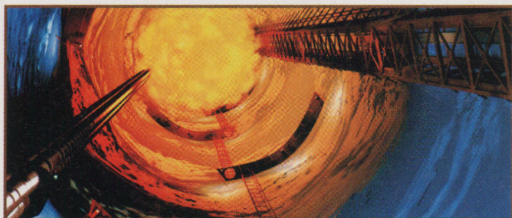
SHORT NEWS

- Сайт Gamesmania.com сообщил, что компания Electronic Arts в данный момент разыскивает музыкальную группу, которая смогла бы записать звуковое оформление к игрушке Road Rash Unchained. С деталями можно ознакомиться на сайте Gamesmania.
- Всего один день прошел между двумя сообщениями от Microsoft касательно игры Links Extreme. Сначала фирма объявила, что игра сразу после выхода (а он уже состоялся) доступна на Microsoft Gaming Zone, а днем позже появилось сообщение о выходе демоверсии Links Extreme, которую можно свободно скачать из Internet. Мы уже сделали это, поэтому демка помещена на диск.
- Компания Sierra полностью обновила дизайн своего сайта (www.sierrastudios.com). По заявлению фирмы, это сделано для облегчения навигации по сайту, равно как и для более удобного размещения полезной информации.

I-Magic выпустит Red Fury в начале 2000 г.

Компания Interactive Magic (www.imagicgames.com) объявила о скором релизе игрушки Red Fury. Игра представляет жанр action, где игрокам придется управлять разными водными средствами передвижения и ведения боя. Для ведения боя персонажами игры используются различные маневренные водные мотоциклы, которые оснащаются всякими убойными пушками и другим hardware. Каждая из трех группировок (Union of Martian City-States, Terran Combine и Martian Counter-Guard) имеет свои уникальные особенности и определенное поведение, что сказывается на игровом процессе. Например, раса Terran Combine в основном полагается на военные технологии и жесткое командование, в то время как Martia Counter-Guard предпочитают больше времени уделять исследованию поверхности планеты. В результате этого Terran Combine до зубов вооружают свои корабли по последнему слову техники, а Counter-Guard'ы предпочитают умное ведение боя — они лучше используют особенности водной поверхности Марса, и их воины более меткие. Все особенности поведения рас также поддерживаются игровым AI. Дополнительная информация по игре может быть найдена на официальном сайте (www.red-fury.com). К сожалению, ни одного скриншота пока не вышло (есть только картинки из заставки и некоторая техника из игры), но информации хватает, да и картинки обещаются в самом ближайшем будущем.





Действия происходят через 200 лет, во времена продвинутого и технологически подкованного человечества. По сюжету игры три группировки борются за контроль над планетой Марс. Так как в основном все действия происходят на воде, разработчики обещают большое количество качественных водных специальных эффектов. Первая версия игры выйдет для платформы PC, и случится это в самом начале 2000 г. Три противоборствующих клана в игре пытаются установить контроль над Красной планетой. Все боевые действия между ними происходят на бескрайних водных пространствах Марса. Создатели объясняют малопонятный факт наличия водных пространств на Марсе глобальными процессами на планете, произошедшими за 200 лет. Эти же процессы и сделали Марс пригодным для жизни.







Новый рейтинг продаж в США

PC Data (www.pcdata.com) публикует новый рейтинг, охватывающий последнюю неделю апреля. По сравнению с предыдущим месяцем хит-парад продаж компьютерных игр в США претерпел значительные изменения. Первую строчку совершенно неожиданно заняла малоизвестная интеллектуальная игрушка от компании Disney (www.disney.com), отодвинув на второе место лидера последнего времени SimCity 3000. Хочется также отметить почетное третье место игрушки Civilization: Call to Power компании Activision, которая вытеснила оттуда столь любимый американцами охотничий симулятор Big Game Hunter 2. Замыкает десятку последний космический симулятор о звездных войнах компании Lucas Arts.

1. Bugs Life: Active Play
2. Sim City 3000
3. Civilization: Call To Power
4. Cabela's Big Game Hunter 2
5. Frogger
6. MP Roller Coaster Tycoon
7. Microsoft Flight Simulator
8. Monopoly Game
9. Hoyle Casino 99
10. Star Wars: X-Wing Alliance

Ultima Online выходит в Европе

Компания Electronic Arts (www.ea.com) официально выпускает игрушку Ultima Online: The Second Age на территории Европы 25 июня. Европейский релиз игрушки означает, что Ultima Online появится в розничной продаже в европейских магазинах, и те европейцы, которые приобретут игру, а также владельцы американской версии смогут воспользоваться услугами службы технической поддержки, которая будет территориально располагаться в Европе. Все владельцы UO выиграют от европейского релиза. Сейчас европейский account UO насчитывает около 15 000 пользователей, которые используют технологию онлайнового перевода.

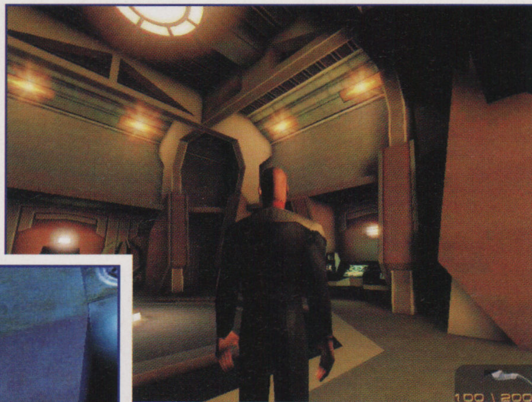






Объявлено о новой игре по сериалу Deep Space Nine

Компания Simon & Schuster на выставке E3 показала игру, созданную на основе телевизионного сериала Deep Space Nine. Игрушка называется Star Trek Deep Space Nine: The Fallen. Продукт этот со столь длинным названием использует ядро графического движка Unreal с некоторыми оригинальными дополнениями, разработанными самой компанией. Графика игры довольно приличная, что заметно даже на картинках. Предполагается возможность видеть





игровое окружение тремя способами. Это также перспектива от первого лица, как в обычных 3D-шутерах, и вид от третьего лица. На E3 игра демонстрировалась за закрытыми дверями, но очевидцы утверждают, что продуманная система камер и плавные движения игрового движка на высоте, что должно выделить игру из многочисленной армии ей подобных. Сюжет тоже достаточно оригинален и, несомненно, будет способствовать популярности игры. Игрокам придется выступить в роли одного из трех персонажей, для каждого из которых сюжетная линия кардинально отличается от других. В частности, для всех персонажей (Sisko, Worf и Kira) предусмотрены разные квесты и у каждого из них своя конечная цель, достигнув которой, можно смело сказать, что игрушка пройдена. В игре предполагается продвинутый AI, который будет выполнять все возможное, чтобы вражеские силы победили и уничтожили вашего приятного во всех отношениях персонажа. В игре будет более 10 различных видов оружия, у каждого из них — несколько режимов стрельбы. Будет также много уровней,



врагов и других примочек, характерных для 3D-шутеров и легко узнаваемых всеми поклонниками сериала. Мультиплейер игры выйдет с поддержкой режимов deathmatch, CTF, teamplay и других. Окончательный выход The Fallen ожидается осенью этого года.

Short News

- Фирма Looking Glass Studios объявила о выходе редактора миссий для игрушки Thief: the Dark Project. Новая программа доступна для свободного скачивания на нескольких сайтах в Сети, в том числе и на официальном сайте фирмы (www.lglass.com). Она также полностью доступна на прилагающемся CD.
- Компания Volution выпустила видеоролик игрушки Descent FreeSpace 2. Ролик вышел в двух вариантах — с высоким и низким разрешением. Последний примечателен тем, что скачивается намного быстрее, а это может оказаться критично для российского геймера, не избалованного хорошим доступом в Сеть. А ролик высокого разрешения помещен на диск.



- Компания Videologic объявила о выходе новой звуковой системы DigiTheatre 5.1. Это Dolby Digital /AC3 декодер и аудиосистема. Продукт прежде всего нацелен на растущий рынок DVD-плейеров, равно как и персональных компьютеров, оснащенных устройствами DVD-ROM. DigiTheatre обеспечивает высококачественный звук всего за $250.
- Martox Graphics Inc. устроила на своем сайте небольшой розыгрыш призов. С 1 по 30 июня всякий посетитель сайта имел шанс выиграть один из многих призов. Розыгрыши проводились раз в неделю, и самые удачливые получили карточки Matrox Millenium G400 MAX и Martox Millenium G400 16Мбайт. Можно было выиграть также новые игрушки, всякие устройства для компьютеров другие призы.

Bethesda анонсировала новый гоночный симулятор

URL http://www.bethsoft.com

Компания Bethesda Softworks в начале мая объявила, что она разрабатывает новую игру для платформы PC, которая называется Skip Barber Racing. Разработчики намерены перенести на компьютер все аспекты профессионального вождения автомобиля и дать возможность геймерам реально в этом попрактиковаться. В жанре гоночных симуляторов компания Bethesda не новичек — она уже снискала себе уважение, выпустив такой продукт, как Hot Rod Magazine's Championship Drag Racing. В стадии разработки находится еще одна игра этого жанра — NIRA Intense Import Drag Racing. В жизни Skip Barber — это крутая школа вождения автомобиля, где любой ее посетитель может представить себя профессиональным водителем, нажав педаль газа до пола. Тем не менее из стен этой школы вышли ряд достаточно успешных автогонщиков: Bill Elliott, Michael Andretti, Ward Burton и другие, которые прославились в реальных гонках. Игра даст возможность геймерам получить квалифицированные уроки профессионального вождения автомобиля, для чего будут использованы такие машинки, как Formula Dodge и Pro Dodge. Разработчики даже обещают, что с помощью этого симулятора можно будет действительно получить представление о настоящей технике профессиональных гонщиков. По предварительным подсчетам игрушка должна выйти в самом гонце 1999 г., и она будет поддерживать Direct3D, технологию ForceFeedback, и, конечно, multiplayer.

Открылся официальный сайт Action Half-Life



URL http://ahl.telefragged.com/

Пару дней назад открылся официальный сайт игры Action Half-Life . Action Half-Life — очередной мод популярной игры, который находится в разработке. Открытие сайта приурочено к тому, что все разработки практически закончены, и мод скоро выйдет. Созданием Action Half-Life занимается команда разработчиков The A-Team. Они клятвенно обещают, что Action Half-Life выйдет в гораздо более приемлемом





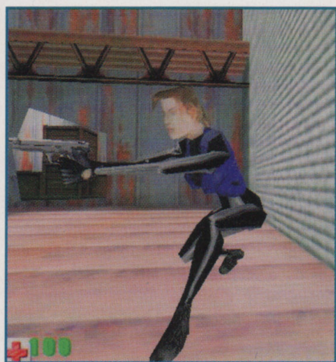
(имеется в виду отсутствие всяких глюков и багов) состоянии, чем это случилось с аналогичным продуктом компании Action Quake 2. На новом сайте сразу появилось предложение





для желающих спроектировать карты для AHL. Если вы заинтересованы в сотрудничестве, сходите сюда:





http://ahl.telefragged.com/entinfo.htm. На сайте разработчики обещают регулярно публиковать скрины и информацию, но пока там мало всего. Практически во всех разделах вместо контента присутствуют надписи типа «Coming Soon» и т. п.

Очередная задержка в игроделании. На этот раз Slave Zero

Задержками в выпуске компьютерных игр уже никого не удивишь. Сообщения о задержках занимают прочную лидирующую позицию на новостных игровых сайтах. Вот и компания Accolade





(www.accolade.com) перенесла дату выхода своей игры Slave Zero на осень этого года. Игра представляет собой новый third-person-шутер, главными героями которого являются роботы.



Задержку свою разработчики мотивируют жгучим желанием улучшить и довести до совершенства все многопользовательские аспекты игры. Официальный представитель разработчиков сообщил, что игра уже дошла до стадии альфа-тестирования, когда создатели решили еще большие расширить возможности игрового multiplayer'а. После изменений многопользовательский режим игры станет поддерживать



одновременное участие до 16 геймеров, которые могут связываться по модему, локальной сети или Internet'у. Наряду с привычным deathmatch'ем будет добавлен продвинутый teamplay.

Short News

- NASA вроде выпустила какие-то трехмерные карты поверхности Марса, а разработчики игрушки Red Fury, действия которой и будут происходить на Марсе, сразу же заявили о своем желании интегрировать эти карты в игру. Пока ничего точно не известно, но представитель Imagic Роберт Стивенсон (знакомое имя, не правда ли, может, родственник какой...) сообщил, что такой вариант серьезно рассматривается.
- Компания ABC в очередной раз поднимает тему насилия в индустрии развлечений. Фирма опубликовала сообщение, где сказано, что даже президент Клинтон озабочен этой проблемой. Он поручил провести правительственное расследование с целью выявить степень влияния на детей насилия в индустрии развлечений.

E3 – КАК МНОГО В ЭТОМ ЗВУКЕ...

Май по традиции является самым главным месяцем в игровой индустрии. Дело в том, что именно в середине мая происходит самая-самая главная выставка про компьютерные игры, и называется она E3 (странная аббревиатура на самом деле результат сокращения длинной фразы Electronic Entertainment Expo). Выставка, понятно, пришла да прошла, а мы, оправившись, наконец, от вороха информации, свалившегося на нас по ее окончании, решили узнать, что думают о ней разные наши фирмы, так или иначе ответственные за создание и поддержание в жизнеспособном состоянии рынка игровых программ в России. Благо, представителей нашей страны на нынешней E3 было как никогда много. И вот обратились мы с вопросами к разным знакомым людям...

E3 глазами российских гейм-мейкеров

Участвуют в опросе:
Александр «Klarens Bodiker» Майоров, K-D Lab, PR/Licensing менеджер;
Дмитрий Архипов, фирма «Акелла», вице-президент;
Дмитрий Мартынов, компания «Софт Клаб», директор;
Юрий Мирошников, руководитель направления игровых программ компании «1С»;
Ольга Латяева, «Новый Диск», директор по маркетингу.

MG: *Каковы Ваши впечатления от нынешней E3? Что изменилось по сравнению с предыдущими годами?*

А. М.: По совести говоря, с предыдущими годами нынешнюю выставку мне сравнивать трудновато, ибо на E3 я попал впервые. Уже по первому впечатлению было ясно, что выставка огромна по размерам и, как поговаривают, по занимаемой площади была поболе, чем в былые года. К сожалению, из-за плотного графика встреч с издателями я не смог полно ознакомиться с представленными проектами и побывать на всех стендах. Но то, что успел «зацепить» в продолжение недолгих забегов между деловыми переговорами, произвело вполне приятное впечатление и лишний раз напомнило о том, что индустрия компьютерных развлечений давно вышла из детского возраста и превратилась в столь же серьезный бизнес, как, к примеру, «киношный». Впечатляюще дорогие стенды, море рекламной мишуры, настоящие мини-шоу, периодически происходящие около павильонов различных издателей или разработчиков. Грустно об этом говорить, но поразила одинаковость (иначе просто не скажешь) большинства представленных проектов. Одна игра походит на другую и явно не привносит в гейм-мир ничего нового и зачастую не двигает вперед индустрию, а лишь заставляет ее потихоньку превращаться в болото, сковывая свежие «девелоперские» мысли коммерческой тиной. Видел Outcast, игра мало изменилась за последнее время и рискует превратиться в обыкновенного Tomb Raider'а, только воксельного. Неплохое впечатление произвел



Александр Майоров впервые на E3.

Homeworld, ну а Q3 — он и в Африке Q3, впрочем, как и Diablo II, в которую уже можно было немного поиграть. Хорош оказался и Drakan, причем эта игра показалась мне интересной именно в мультиплейер-части. На демонстрации долгожданной TF2 я успел заметить только модельки бойцов — впечатляюще, но хотелось бы поиграть. Из приставок запомнилась, конечно же, DreamCast, особенно вдохновили файтинги, красиво, смачно и главное — сильно чувствуется прогресс по сравнению с другими домашними видеосистемами. «Майкрософтовскую» титановую мышь незаметно отцепить от компьютера так и не удалось, как я ни старался, поэтому приходится довольствоваться сейчас ее пластиковым муляжом-брелком, который мне выдали в качестве компенсации. Понравились также огромные «активижиновские» мехи.

Д. А.: Это уже третья выставка E3, в которой мы принимаем участие. Две предыдущие проходили в Атланте, штат Джорджия. В этом году выставка E3 проходила в Лос-Анджелесе и, надо сказать, была значительно лучше организована. Предыдущим выставкам не хватало рабочего настроя — это было скорее шоу. Очень трудно вести деловые переговоры в зале, где из десятка мест разносятся бешеные децибелы музыки и игровых спецэффектов и который освещен по большей части прожекторами. В прошлые года ведущие европейские выставки, такие, как ECTS и MILIA, выгодно отличались от E3 прежде всего деловым настроем.

В этом году американцы сделали соответствующие выводы. Прежде всего были разнесены по разным залам игровые платформы. Я имею в виду, что в одном зале были игры под платформу PC, а в другом зале — консольные игры. Кроме того, был еще третий зал, в котором размещались небольшие стенды компаний, которые приехали в Лос-Анджелес, чтобы показать свои продукты профессионалам в спокойной обстановке, без шума и спецэффектов, рассчитанных на широкую публику. Именно в этом зале находился стенд фирмы «Акелла», где мы показывали нашу игру «Корсары». Кстати, у нее новое английское имя «Sea Dogs», что переводится на русский язык вовсе не как «Морские собаки», а как «Морские волки».

Д. М.: Стало гораздо заметнее разделение на явных лидеров индустрии и компании второго эшелона. Причем некоторые издатели скорее выступали не как лидеры, а делали формальную заявку на такую роль в будущем (Hasbro, Infogrames). Произвело впечатление количество продуктов действительно высокого уровня. Похоже, что в ближайшие год-полтора нас ждет очень много приятных сюрпризов. Сильное впечатление произвело рекордное количество приехавших на выставку представителей России.

Ю. М.: В прошлом году не был, сравнивать трудно.



Из «Князе» осталось дотестить мультиплейер и все. Скоро мы, наконец, увидим эту многообещающую RPG.

О. Л.: Изменилось в первую очередь место ее проведения: она переехала с восточного побережья (Атланта) на западное (Лос-Анджелес), соответственно изменился климат — как природный, так и деловой. Калифорния считается более престижным, интеллигентным штатом. Что касается общих впечатлений от самой выставки, то грандиозных шоу, приглашенных звезд и полуобнаженных девушек присутствовало гораздо меньше, зато значительно более широко были представлены компании, чьи продукты нельзя отнести к разряду hard-core games, т. е. желающие могли познакомиться с многочисленными детскими и обучающими продуктами, в которых достаточно явно присутствует элемент игры, развлечения. И, как мне показалось, вся геймовая общественность (во всяком случае на уровне менеджмента высокого уровня) была более озабочена вопросами слияния компаний, всепоглощающей интеграции и чередой покупок одних больших компаний другими, нежели новыми технологиями разработки и другими профессиональными проблемами.

Похоже, что в ближайшие год-полтора нас ждет очень много приятных сюрпризов.

MG: *Каковы Ваши коммерческие-деловые достижения от поездки в Лос-Анджелес? Чего вы хотели достичь и чего достигли (если это не секрет, конечно)?*

А. М.: Конечно же, это не секрет, а всего лишь маленькая коммерческая тайна. Ездил я на E3 исключительно по делу. Было запланировано немало встреч, удалось побывать на всех. Взлетов и падений не было, все переговоры прошли ровно и эффективно. Если можно так выразиться, то достиг даже большего, чем запланировал. В финале хотелось бы добавить, что маленькому десанту K-D Lab, бойцом которого был я, удалось развеять миф о непробиваемости западных издателей на «забивание стрелок». До выставки я множество раз слышал из различных авторитетных источников, что все встречи нужно заключать за месяц до E3, а то и раньше, и получить аудиенцию у издателя на самой выставке просто-таки невозможно. Результат проверки подобных заявлений: получили, не один раз и с очень именитыми издателями.



Юрий Мирошников призывает нас ждать скоро выходящего «Князя».

Д. А.: Я очень доволен нашей поездкой в Лос-Анджелес в этом году. Интерес к нашей игре превзошел наши ожидания. На нашем стенде побывало много известных в игровой области специалистов. В иной момент образовывалась даже очередь к нашему стенду, и, к сожалению, удалось пообщаться не со всеми посетителями. В настоящий момент вопрос издания игры на Западе практически решен. Мы имеем несколько предложений от различных издателей и теперь обсуждаем детали. Речь идет не только об одной игре «Sea Dogs», но и выпуске на основе ее add-on'ов и sequel'ов, что вселяет в наши сердца уверенность в завтрашнем дне.

Д. М.: Обычно выставка — не то место, где достигаются коммерческие соглашения. В основном это удачный случай встретиться со множеством партнеров в течение 2–3 дней и поговорить лишь в общих чертах о новых продуктах и общей стратегии сотрудничества. Поэтому я стараюсь встретиться со своими партнерами не на выставке, а непосредственно перед ней или сразу после — это дает возможность детального обсуждения и принятия важных решений.

По результатам таких встреч, я думаю, в самое ближайшее время мы объявим несколько интересных новостей от Electronic Arts, GT Interactive, Mindscape и некоторых других издателей.

Ю. М.: Секрет, разумеется. Точнее даже, не секрет, а коммерческая тайна. Многое из того, чего хотели достичь, мы достигли.

О. Л.: Вот с Сергеем Орловским (президент компании Nival — разработчик «Аллодов») подружились. А вообще это серьезно, что любая такая поездка, куда едет много русских компаний, дает прекрасные возможности лучше понять ситуацию в России, а также общие перспективы и тенденции, что совсем немаловажно для дальнейших коммерческо-деловых достижений. А что касается эффекта от присутствия на E3, то надо сказать, что выставка носит больше светский характер, нежели деловой. Это шанс для всех участников заявить, что они стабильно и уверенно работают, что, несмотря на трудности местной жизни, мы сохраняем наш потенциал и достаточно успешно работаем, придумывая новые нестандартные ходы и решения. Степень доверия западных

партнеров очень сильно зависит от того, как долго вы знакомы и насколько совпадают ваши взгляды, и подтверждение этому как раз обнаруживается на E3.



Дмитрий Архипов и Владимир Кудр на стенде «Акеллы».

Основная работа и соответственно достижения происходят как раз между выставками, когда подписываются контракты, делаются локализации, разрабатываются новые игры. Мы не достигли пока согласия западных паблишеров отдавать нам свои лучшие игрушки даром или почти даром, чтобы так же дешево они доставались российским геймерам. Но мы над этим работаем.

По всей видимости, российские геймеры получат множество хороших игр и по гораздо более доступным ценам, чем раньше.

MG: *В продолжение вопроса: чего ждать от Вас геймеру по результатам Вашего посещения E3? Какие радости Вы ему готовите?*

А. М.: Радостей немного, но они есть, и это главное! Ну, во-первых, это наш свежий проект «Мехосома». Демоверсия игры, продемонстрированная на E3 издателям, произвела на них благоприятное впечатление и получила немало лестных и оригинальных отзывов. В основной же оценке все «паблишеры» оказались единодушны. «Very original and addictive» — таков их вердикт. Так что ждите «Мехосому», КаДавры трудятся над ней в круглосуточном режиме. Есть и еще сладкие бонусы вроде надвигающихся проектов, над которыми уже ведется работа, но пока распространяться об этом рано, сейчас все силы отдаем «Мехосоме».

Д. А.: Я надеюсь, что для наших геймеров будет радостью выход игры в конце этого года. Мы делаем все от нас зависящее (и независящее), чтобы игра получилась красивой и цена на боксовую версию была доступна не только западным, но и российским геймерам, что очень важно в нынешние непростые времена.

Д. М.: По всей видимости, российские геймеры получат множество хороших игр и по гораздо более доступным ценам, чем раньше.

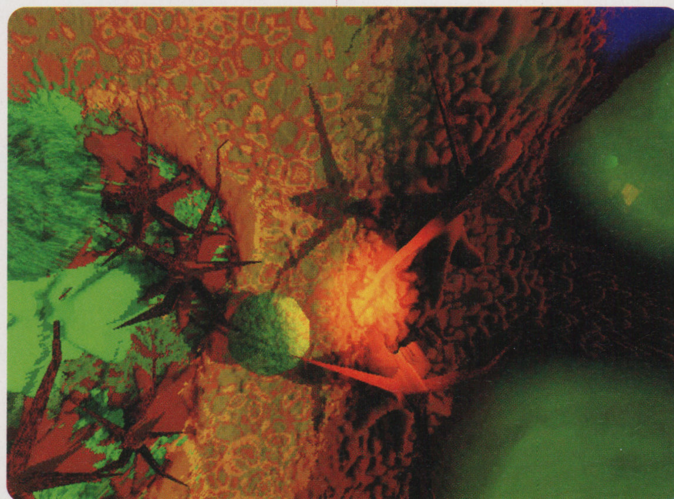
Ю. М.: «Князя» готовим. Скоро выпустим в свет. Вот только дотестим мультиплейер.

О. Л.: Радостей мы готовим много, не омрачили бы их какие-нибудь непредсказуемые события на политической арене или еще что-нибудь из разряда того, что в нормальных странах называется форс-мажором. Эти два летних месяца окончательно определят стратегию нашего издательства на ближайший год, и мы надеемся, что осенью нам удастся выпустить несколько игр от ведущих западных издателей.

MG: *E3 и ECTS — какая выставка сейчас важнее? Россия — это часть Европы, или же E3 все равно самая главная выставка? Собираетесь ли Вы посетить осенью Лондон? Вообще, на Ваш взгляд, что общего и в чем отличие этих двух мероприятий?*

А. М.: Сложный вопрос, учитывая опять же то, что на ECTS я пока что не побывал ни разу. Безусловно, важны обе выставки, и отлично, что они существуют. В данном случае принадлежность России к Европе не имеет никакого значения, ибо в мире компьютерных развлечений нет четких границ или привилегий. E3 кажется мне просто немного более крупной выставкой, «мирового», что ли, масштаба, ECTS — все же ее младшая сестра, по крайней мере пока. Лондон посетить собираюсь, но не знаю, удастся ли, уж очень много работы. Про отличие расскажу, когда возвернусь из туманной Англии.

Д. А.: Россия — это, конечно же, часть Европы, а E3 — это, конечно же, самая главная выставка. ECTS, конечно же, уступает E3 по представленным на ней играм. От прошлогоднего ECTS у меня вообще сложилось впечатление, что многие крупные американские издатели бойкотируют ECTS. Видимо, это связано с общим снисходительным отношением американских издателей к европейцам. Впрочем, это отдельная тема, о которой можно было бы порассуждать уже в другой статье.


Демоверсия «Мехосома», продемонстрированная на E3 издателям, произвела на них благоприятное впечатление и получила немало лестных отзывов.

Д. М.: Безусловно, E3 является самой важной выставкой. В силу времени проведения она опережает ECTS в плане объявления продуктов на предстоящий осенне-зимний сезон, так что от ECTS обычно ждать новостей не приходится. Кроме того, заключать сделки на ECTS слишком поздно — сезон к этому времени уже начинается, и все ключевые решения приняты. Тем не менее на ECTS ехать надо, там гораздо более понятно, что же реально представляют собой объявленные на E3 продукты.

Россия, с точки зрения индустрии, является частью Европы, ведь подавляющее большинство западных издателей работает с Россией через европейские офисы.

Ю. М.: E3 — все-таки главная выставка. Лондон посетить собираюсь.

О. Л.: Это довольно разные выставки. На ECTS доля европейских компаний значительно выше, что для нас очень важно, так как Россией обычно занимаются европейские, чаще английские, представительства американских компаний, и поэтому все конкретные переговоры проходят, как правило, в лондонских офисах. Но с точки зрения анонсирования мировых премьер и других крупномасштабных событий E3 остается, безусловно, главной выставкой.

MG: *Имеет ли смысл российским фирмам выставляться на E3? Если пока нет, то когда?*

А. М.: Уверен, что на сегодняшний день выставлять свой стенд на E3 любой из российских фирм нет никакого смысла. Разве что купить где-нибудь в уголке два-три квадратных метра, поставить на них пару компьютеров для того, чтобы впоследствии «гнуть пальцы» перед своими коллегами. Так называемая имиджевая акция. А потом ведь для того, чтобы выставляться, надо иметь то, что собственно, выставлять. Отгрохать

здоровенный, сверкающий и переливающийся огнями стенд для одной игры просто глупо, и позволить себе такую роскошь не могут даже мастодонты индустрии, а полноценную, качественную линейку пока никто из российских издателей или разработчиков представить не может. Хотя в этом году на E3 я обнаружил павильончик фирмы «Акелла», но, на мой взгляд, выглядел он куда беднее, чем на прошлогоднем «АниГрафе». Стоило ли, не знаю...



Новое ... название «Корсаров», «Sea Dogs», переводится на русский язык вовсе не как «Морские собаки», а как «Морские волки».

Да и не только в этом одном дело. Качественных российских игр не так уж много, некоторые издатели (не будем называть имен, дабы лишний раз не будоражить общественность) привозят на выставку под видом законченного продукта нечто уж совсем непристойное и недоделанное. Обидно, что из-за подобных «коммерческих» выходок могут в дальнейшем пострадать другие отечественные команды и впечатление от «русских» будет уже сложившимся и четко негативным. Что касается второй части вопроса, а именно «когда»? Отвечу: никогда, как бы это печально ни звучало. Или когда российская фирма перестанет быть российской. Думается, что скорее выставится кто-нибудь из разработчиков (если сильно разбогатеет, конечно), на издателях ставлю жирный крест, по меньшей мере на ближайшие десятилетия.

Д. А.: Трудно сказать про все российские фирмы. Видимо, у различных компаний дела обстоят по-разному. Что касается фирмы «Акелла», то мы очень довольны, что приняли участие в этой E3 и довольны ее результатом.

Д. М.: Для нашей компании я такого смысла не вижу. Хотя для кого-то, возможно, это и стоящее мероприятие.

Ю. М.: Имеет, если это для них рентабельно.

О. Л.: Об этом, конечно, лучше скажет тот, кто выставлялся. Мое мнение стороннего наблюдателя за теми, кто работал на своих собственных стендах, сводится к тому, что это довольно рисковое, малоэффективное мероприятие, так как вероятность отдачи вложенных средств невелика. Но с другой стороны, это может оказаться заключительным шагом к долгожданному успеху при условии, что у компании есть действительно интересные игровые разработки, завершенные как минимум на 70–80%, чего добиться, мягко говоря, очень сложно, так как уже обычно на 50% стадии разработки бюджеты переваливают за несколько сотен долларов. Поэтому выставляться надо, может быть, даже объединенным национальным стендом, как часто делают австралийские и азиатские компании. Но, вероятно, есть какие-то разногласия среди российских разработчиков, которые не позволяют им снизойти до объединенного стенда...

На сегодняшний день выставлять свой стенд на E3 любой из российских фирм нет никакого смысла.

MG: *Будет ли когда-нибудь в России аналог E3 или хотя бы бледное подобие? «АниГраф», вроде, надежд в этом плане не оправдал, но не считаете ли Вы, что такая мультимедийно-развлекательная выставка у нас нужна — вроде, индустрия есть и не то, чтобы совсем загнивает..?*

А. М.: Уверен, что выставки подобной E3 в этой стране не будет никогда, лет через 50 может быть, главное, чтобы страна дотянула, да и игры тогда, наверняка, другие уже будут. Причин подобного заявления объяснять не буду, тем более и не просили. Хотя «бледное подобие» может и случится, вот и «АниГраф» даже был в вопросе упомянут. Хотя это действо, в особенности последний фестиваль этого года, даже на столь нелестный титул может претендовать лишь с огромной натяжкой. Смысла в проведении «АниГрафа» я не вижу уже как минимум пару лет, а уж «АниГраф'99», это было нечто! Аминь!

Д. А.: У нас в России все-таки рынок чересчур специфичный. 96– 98% пиратства — это, по-моему, многовато для нормального развития индустрии. Видимо, трудно ожидать серьезных выставок, да и вообще больших инвестиций в отрасль, пока ситуация в этой области не нормализуется.

Д. М.: Я думаю, не скажу ничего нового, если замечу, что все дело в деньгах. Как только наш легальный рынок станет покрупнее (хотя бы в 2–3 раза больше, чем до августа прошлого года), выставка будет организована. Хотя, конечно, это не будет аналог E3, но знаю точно, что участвовать в такой выставке будут не только российские, но и зарубежные издатели.

Ю. М.: Будет в России аналог E3 или нет — вопрос к фирмам, которые занимаются проведением выставок, а не к девелоперам. С моей же точки зрения, выставка такая нужна.

О. Л.: При том ничтожном количестве лицензионных игр, запредельном уровне пиратства и ужасном инвестиционном климате в России (выставка — это прежде всего инвестиции), возникновение такой выставки невозможно. Но все меняется, и есть у нас уже своя Международная книжная ярмарка, «Автосалон», Туристическая ярмарка и т. п. Будет и E3. Вот только день простоять и ночь продержаться...

MG: *Ну, и напоследок, что Вы еще хотите сообщить нашему читателю в связи с E3 или просто так?*

А. М.: Играйте в Вангеров, ждите «Мехосому», тренируйте свой мозг для участия в следующих проектах КаДавров!



Ольга Латяева за весь «Новый диск» обещает делать такие продукты, на которые вам не будет жалко денег.

Д. А.: Хочу не сообщить — хочу пожелать: побольше хороших русских игр, никогда не скучать, фиников и бананов, слив и абрикосов и вообще всего и побольше плюс возможностей покупать лицензионные боксы по нормальной цене (долларов 30, как везде).

Д. М.: Хочется отметить, что, несмотря на распространенное мнение, что Россия теперь никому в мире не нужна, на самом деле отношение лидеров игровой индустрии к нашему рынку изменяется к лучшему. Это процесс, который не слишком заметен для широких масс геймеров, но который все-таки идет и начинает приносить результаты. Мы как дистрибьюторы уделяем этому очень много времени и усилий.

Ю. М.: Да все то же, если еще не замучил читателя этим окончательно :) Ждите «Князя». Выход уже очень скоро.

О. Л.: Новым разработкам, выставке, игровым тусовкам и прочим геймерским радостям не жить без многотысячной армии безудержных любителей проводить время за компьютером и возможностью адекватно оплачивать это удовольствие. Так что играйте на здоровье, а в оставшееся время зарабатывайте деньги, а мы будем стараться делать такие продукты, на которые вам не будет жалко их потратить.

P.S. *Редакция MegaGame выражает благодарность компании SoftClub и лично Дмитрию Мартынову за помощь на выставке E3.*



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Впереди — еще 30 с чем-то страниц донесений наших прифронтовых казачков. Лето летом, а игрушки плодятся. Вот еще недавно Мероприятие состоялось, E3 называется, и там всем много чего показали. Все поглазели-поглазели и восхищенные по домам разъехались. А потом по домам посидели-посидели, подумали-подумали, и удумали что-то.

Не знаю, как всякие другие дядьки и тетьки (с мнениями некоторых из них вы можете ознакомиться парой страниц раньше, в рубрике «Игрок»), а я по поводу E3 надумал вот что. Как-то все странно и не очень оптимистично. Да, игры будут, будут среди них игры хорошие и даже, изредка, очень хорошие. Но вот в чем проблема: все хорошие и очень хорошие игры имеют в своем названии какую-нибудь цифру, выдающую их сиквельную сущность. Список просто огромен: MechWarrior 3, System Shock 2, Diablo 2, Quake 3, Dungeon Keeper 2, Need for Speed 4, Road Rash 2000, Ultima VIII, Battlezone 2, Tomb Rider 4, Heavy Gear 2... Единственный потенциальный хит без цифры не имеет ее только потому, что просто авторы ее поставить постеснялись — уж больно большая (это я про C&C очередной, конечно).

Второй тип игр, которые вызывают определенный интерес — подражания и поделки в модных ныне жанрах. Кое-кто вон ждет «Ревенанта», например, дык это «Дьябла» самая настоящая. Кто-то ждет Shogun — так это Electronic Arts собственный успех с Dark Omen развивать собралась. Как нетрудно заметить, нынче в почете 3D-экшн (желательно заточенный под сетевую игру) и дьяблоподобные RPG -даже «Ультима» восьмая туда же подалась, сделалась покрасивше и попроще. Бум RTS прошел, хотя нарастает поток 3D-RTS, а-ля та же Battlezone или Dark Omen только, как правило, хуже.

Две звездочки маячили на моем горизонте до недавнего времени: System Shock 2 и Wheel of Time. Продолжение (sic!) культовой RPG и нечто неописуемое от славной великими квестовыми традициями Legend. Первая обещала развить Thief'а до рамок sci-fi ролевухи, вторая — обернуть традиционно завернутый легендовский сюжет в сладкую обертку трехмерности и экшна. В результате хоть надежда на System Shock и остается, тем не менее, по мере приближения релиза, он все больше скатывается в банальный 3D-экшн, а Wheel of Time и того хуже — в мультиплеерный 3D-экшн. В последнем уже отказываются от сюжета и пытаются сорвать куш на воровании идеи Starsiege Tribes... Жуть и мрак...

Чему тут радоваться? Ну нету ни у кого оригинальных идей! Никто и не думает ни показывать на выставке, ни тем более выпускать что-то такое, что бы внесло хоть какое-то разнообразие в начинающий застаивать-ся мир компьютерных игрушек. На сей радостной ноте представляю вашему взору подборку рассказов про то, что все-таки будет в ближайшем будущем. И, будем надеяться, придет осень и расставит все по местам. Наверняка кто-нибудь где-нибудь все-таки заныкал какую на удивление оригинальную и крутую идею...

Иван Шаров

Паспорт

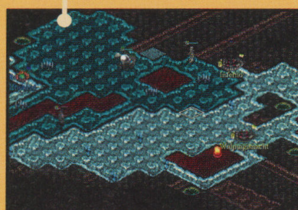
Жанр:	3D-adventure
Разработчик:	ООО Бог
Издатель:	АОЗТ Природа
Дата выхода:	июль 1999 года


Infantry


Decay

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



Civilization II

На глобальном уровне ToT помимо стандарного мира предлагает еще три. Авторы особо подчеркивают, что это не отдельные сценарии, а именно полноценные миры со своими юнитами, анимацией, эффектами, историей и т. д.

Messiah

Не надоело вам спасать миры от зла? Ах, не надоело? Прискорбно. Так вот, для особых любителей этой народной забавы выходит еще одна игра, где вам будет дана возможность заняться любимым делом. Называется она «Мессия», и в роли мессии выступаете, разумеется, вы.





Star Trek: Klingon Academy

... новая фича, абордаж, позволяет клингонам замахнуться даже на святыню федерального флота — корабль ESS Enterprise под командованием капитана Кирка. Авторы особо советуют попробовать совершить такой подвиг.

Наш авианосец вперед летит!..

Hostile Waters

Предыдущий проект Incoming ливерпульской компании Rage Software был с одобрением принят играющей общественностью. (Ехидный голос за кадром: «Не в последнюю очередь благодаря включению игры в комплект к некоторым видеокартам и 3D-ускорителям».) Но против всех ожиданий авторы не стали объявлять о разработке сиквела, а засели за написание совсем другой игры под названием Hostile Waters, которая, правда, будет использовать графический движок от Incoming.

Ranger

Судя по высказываниям создателей, выращивается какой-то гибрид, впитавший в себя элементы из нескольких жанров: аркадная стрельба по всему, что шевелится, взята из Incoming, управление ресурсами как в Red Alert, геймплэй как в Strike Commander и Carrier Command, а если смотреть в целом, то выглядит как Battlezone и Uprising. Звучит уже довольно странно.

Все действия разворачиваются вокруг дрейфующего по океанским волнам «авианосца». В кавычках потому, что он же ваша главная база, завод по производству юнитов, генеральный штаб, ремонтная мастерская, радиолокационная станция. Главной боевой задачей является абсолютный вынос врага с лица планеты; при этом враг какой-то неопределенный, и уничтожать его придется по причине «чтобы он нас не успел». Каждая миссия предваряется коротким брифингом, на котором вам

К услугам играющего достаточное число боевых машин, все со своими плюсами и минусами.

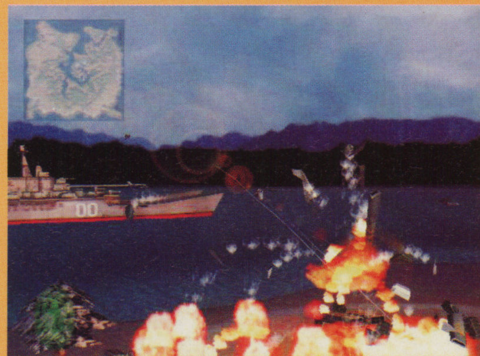
зачитают список целей, план мероприятий, примерный уровень силы и озлобленности противника, прогноз погоды. Выполнять придется все пункты плана, иначе к следующей миссии просто не допустят: налицо явная линейность сюжета, хотя, надеюсь, это исправят к финальному релизу.

Задания оригинальностью не блещут: разведка местности, эскортирование посторонних юнитов, чей интеллект обладает потрясающей особенностью подставляться под огонь дружественных юнитов, поиск и уничтожение конкретного объекта противника, оборона родного авианосца от налетов кровожадного врага, возня с ресурсами. Ожидается два десятка миссий, всегда проходящих рядом с какими-то островами, — такой прозрачный намек на телодвижения американцев в Тихом океане во время Второй мировой войны (они еще любят называть такие сражения «эпическими»). Миссии изолированы друг от друга в том смысле, что между ними нет передачи юнитов. Зато повреждения авианосца либо сохраняются, либо специально наносятся в перерывах, чтобы жизнь медом не казалась. А ведь от состояния вашей базы зависит, какие юниты она может производить...

К услугам играющего достаточное число боевых машин, все со своими плюсами и минусами. Авторы специально сделали так, чтобы не было суперюнитов с тысячью стволами, косящих врага направо и налево. Разных видов принципиально двенадцать, и их выбор обус-

Паспорт

Жанр:	3D action & real-time strategy
Разработчик:	Rage Software
URL	http://www.rage.co.uk
Издатель:	Rage Software
Дата выхода:	III квартал 1999 г.



Авианосец, он же плавучая мастерская, он же военный завод, он же генеральный штаб, он же все остальное, является привычной для стратегов «базой».



Боевые действия разворачиваются в недалеком будущем, когда на вооружение встают лазерные и плазменные орудия. Игроку предоставляется возможность самостоятельно разрабатывать новые огневые системы и устанавливать их практически на любые юниты.



Hostile Waters от английской фирмы Rage Software представляет собой гибрид 3D-экшн и real-time стратегии. Звучит «дико, но симпатично».





К услугам игрока вертолеты двух типов — транспортные и боевые, снабженные всеми необходимыми средствами для поддержки десанта с воздуха.



Странно, что после размещения на авианосце такого количества посторонних заведений на нем еще осталось место для самолетов.

ловлен спецификой войны (группы островов) и тактикой американцев пятидесятилетней давности (корабельные пушки лупят по укреплениям противника на берегу, десант на амфибиях захватывает плацдарм при массированной поддержке авиации). На сегодняшний день сделаны: сам авианосец, три штурмовых танка — легкий, средний и тяжелый, транспортный и военный вертолеты, штурмовые и разведывательные самолеты и легкие амфибии.

Небольшое количество видов компенсируется исследованиями в области вооружений, позволяющими наизобретать и затем водрузить на борт машины множество огневых средств. Эффективность нового ствола будет напрямую зависеть от того, куда именно вы его засунули, то есть лазерная пушка, установленная на легком танке, стреляет быстро, но с меньшим для врага ущербом, а если ее приварить к башне тяжелого танка, то, наоборот, перезаряжается медленнее, но пробивает почти все. Конечно, на легкую амфибию корабельное орудие поставить не дадут, но в целом свобода перемещения узлов между видами техники и взаимозаменяемость деталей имеются.

Из оружия предлагаются лазерные и плазменные пушки, ракеты классов «земля—воздух», «воздух—воздух» и «воздух—земля», корабельные орудия солидной разрушительной силы, плазменные и мини-пулеметы плюс вспомогательное оборудование типа радарных антенн. Самое интересное, вы вовсе не привязаны к одному конкретному юниту, а можете сесть за штурвал, руль или что-то там еще любой (!) из числа находящихся под вашим командованием машин и показать наконец этим салагам, как воюют профессионалы. Хотя про штурвал я зря упомянул, его разве что на картинке покажут, так как при личном управлении машиной вы будете ее видеть не от первого лица (из кабины), а от третьего: камера висит чуть выше и сзади.

Итак, одной рукой управляете техникой, а другой набиваете приказы остальным и вообще постоянно следите, куда их, этих остальных, понесет, — вот оно, влияние генов стратегии. Ощущение «стратегичности» происходящего усиливает постоянная необходимость сверяться с картой, выбирать маршруты обхода противника и более безопасные пути движения, объединять машины в группы и определять план их действий на время вашего отсутствия, то есть на то время, когда вы «впереди на лихом коне» давите огневые точки и бронетехнику врага. А ведь есть еще строительство новых юнитов и оружия, ремонт поврежденной техники и сбор ресурсов.

Последнее заслуживает отдельных слов, поскольку в RTS мы привыкли к расположенным в двух шагах шахтах, от которых всего-то нужно было отогнать назойливых орков (зергов, хуманов, ацтеков, некромансеров — ненужное зачеркнуть) и спокойно высасывать ресурсы на благо себе и своей империи. Но тут дело другое — технология мира HW еще не научилась получать ресурсы (в данном случае особый интерес вызывают металлы) из воды и воздуха, а с поросших джунглями островов, кроме пальм, песка и бананов, взять нечего. Как быть? Тогда авторы взяли на вооружение идею, впервые на моей памяти реализованную N лет назад в первом Mechwarrior'е — все на сбор металлолома. То есть почти автоматические разведчики будут заниматься поисками искореженных вражеских и ваших (!) машин, обследованием разрушенных укреплений противника и тащить найденное на ваш авианосец-свалку. А поскольку у машины свои хитпоинты, а у каждого из установленных на ней орудий свои, то можно найти, например, раздолбанный танк, снять с него неповрежденную пушку, а остальное пустить на переплавку.

Одной рукой управляете техникой, а другой набиваете приказы остальным и вообще постоянно следите, куда их, этих остальных, понесет.

Кстати, начало у всех миссий примерно одно и то же: капля ресурсов на борту и очень скромная кучка юнитов. При таком раскладе сбор металлов становится первоочередной задачей.

Rage Software собирается удивить игроков еще одной фичей: применением искусственного интеллекта не только во вражеских, но и в ваших юнитах (очень хочется, чтобы не возникло обратного эффекта). Интеллект ваших подчиненных крепчает от миссии к миссии: если в начале игры они в состоянии выполнить незамысловатые действия типа движения к определенной точке, обнаружения противника и доклада в случае попадания под огонь противника, то потом они научатся проделывать более сложные фокусы.

Поскольку игра идет под грифом 3dfx only, то уж в плане графики авторы развернулись как следует. Погодные условия, смена

В любой момент вы имеете возможность взять на себя управление любым своим юнитом! Правда, вида от первого лица в HW не предусмотрено, но и от третьего все смотрится неплохо.





В любой момент вы имеете возможность взять на себя управление любым своим юнитом! Правда, вида от первого лица в HW не предусмотрено, но и от третьего все смотрится неплохо.

дня и ночи смоделированы особенно тщательно, но они являются не просто демонстрацией возможностей ускорителя, а еще успевают оказывать самое прямое влияние на ход игры: земля после дождя превращается в жуткую грязь, в которой легко застревают некоторые машины; если грязью покрыт склон холма, то техника начинает скользить вниз; порывы ветра в состоянии завалить ваш вертолет, а внезапно поднявшаяся волна может завершить заплыв ваших амфибий — все подобные факторы придется учитывать. Динамическое цветное освещение, дым, взрывы, дождь, туман и особенно вода — волны накатывают на берег, выбрасывают обломки и разбиваются о прибрежные скалы — являются предметом особой гордости разработчиков — вполне заслуженной, даже если судить по демоверсии. Все, от банановых кустов до взрывов и воды, состоит из полигонов, а продвинутый альфа-блендинг, отвечающий за переход от одного цвета к другому (если я ничего не напутал), неплохо размывает границы между полигонами, и все смотрится очень пристойно. Физическая модель, учитывающая силы тяжести, инерции, сопротивления среды и им подобные, вносит свой вклад в общий реализм.

Интерфейс представлен двумя экранами. Первый — командный пункт. В нем отдаются приказы, строятся и ремонтируются юниты, навешивается новое вооружение, делаются сейвы и лоады, висит карта района боевых действий. Другой экран — это окно в трехмерный мир, в котором вы управляете какой-нибудь машиной. Все просто, но функционально.

Разработчикам еще очень многое предстоит сделать. Например, придумать сюжетную линию, связывающую миссии между собой. Как раз над этим сейчас трудится специально приглашенный профессионал. Меня в этом проекте больше всего привлекает попытка скрестить аркаду с RTS, да и посмотреть лишний раз на возможности ускорителя будет невредно.





Установленные на ваших юнитах плазменные пушки и пулеметы приводят противника в полное уныние, но для вас это, как бальзам на рану. А что будет, если такие же орудия начнут использовать они?..



После сражения остается много покореженной и сгоревшей техники. Ваша задача направить к ней автоматических металлоломоискателей, которые подберут все полезное, оттащат на корабль, и затем это добро можно будет переплавить в новый танк, амфибию или что хотите.

3D-экшн с литературным подтекстом

Wheel of Time

Николай Панков
ака Лыжник



Компьютерные игрушки все выходят и выходят, а авторы сюжетов придумывают все новые и новые миры, куда бы можно было поместить бедолаг, главных героев. Однако, судя по всему, в последнее время начались перебои у некоторых придумывал. Устали они от нелегкой работы: ведь действительно, вредная это профессия — постоянно создавать последовательно сначала миры, потом угрозы им, потом тех, кто с этими угрозами борется... Так недолго и рехнуться. Наверное, именно поэтому разработчики из Legend Entertainment решили немного облегчить себе задачу.

Судя по всему, кто-то из Больших Начальников этой фирмы увлекается чтением книг в стиле фэнтези, а потому последние игры этой компании рассказывают о мирах, уже давно придуманных профессиональными литераторами (у этой фирмы вообще все игры основаны на известных литературных произведениях, потому, видимо, и обладают столь достойными сюжетами. — *Прим. отв. ред.*). Более того, эти миры уже опробованы на читателях, в связи с чем можно ожидать повышенный спрос на игрушку со стороны поклонников вышеупомянутых авторов. Например, не так давно была выпущена игра по миру Шаннары, который еще в 1982 году придумал Терри Брукс. Была игра и по знаменитому миру Dragon Lance, который основали Маргарет Вейс и Трейси Хикмен. Теперь пришла очередь компьютеризации творения другого знаменитого мастера фэнтези — Роберта Джордана.

Игра, о которой тут пойдет речь, называется Wheel of Time, то бишь «Колесо Времени», точно так же, как и самая известная серия книг Джордана. Этот самый Роберт Джордан, надо сказать, пишет книги в особо крупных размерах. В каждой из частей серии как минимум по два тома, причем частей этих около девяти. Честно говоря, в свое время я пробовал его

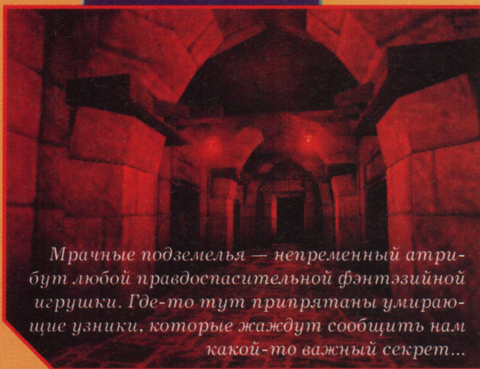
!

Во время поисков печати вам придется посетить еще несколько мест, являющихся базами ваших оппонентов.

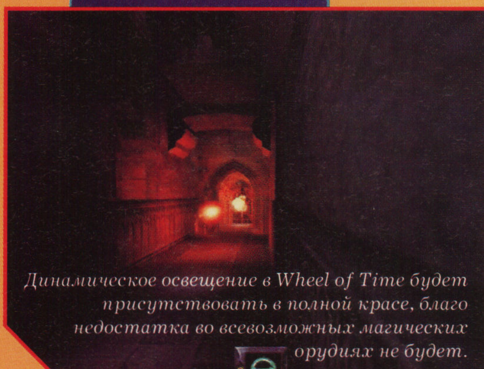
Паспорт

Жанр:	3D-action/стратегия
Разработчик:	Legend Entertainment
URL	http://www.legendent.com
Издатель:	GT Interactive
Дата выхода:	август 1999 г.





Мрачные подземелья — непременный атрибут любой правдоспасительной фэнтэзийной игрушки. Где-то тут припрятаны умирающие узники, которые жаждут сообщить нам какой-то важный секрет...



Динамическое освещение в Wheel of Time будет присутствовать в полной красе, благо недостатка во всевозможных магических орудиях не будет.



Поскольку Wheel of Time базируется на движке Unreal, недостатка в открытых пространствах тут, разумеется, не предвидится. Но дополнительно к тому программисты от Legend намерены порадовать нас реалистичной сменой дня и ночи.

Походы по предрассветным улицам мрачных городов оставляют одно из самых незабываемых ощущений в Wheel of Time.

читать, но, прочтя первую и половину второй части, сильно притомился, ибо испугала меня сия книга своим однообразием. Начало-то очень даже неплохо, а вот дальше как-то не слишком. Приключения главных героев затянуты и довольно скучны. Что было интересным, так это описание мира, где происходит действие.

Очевидно, разработчики из Legend тоже пришли к такому выводу, поскольку для создания игры они взяли только мир — герои Джордана остались в книгах, а тут действуют совершенно новые персонажи. Создатели, правда, пытаются отмазаться, сказав, что это сделано по обоюдному согласию с Джорданом, так как он не хотел отдавать свой сюжет, а им самим нужна была хоть какая-то свобода для полета фантазии...

Некто Глен Далгрен, дизайнер и продюсер данного продукта, задумал разработку Wheel of Time под впечатлением от игры в DOOM, лет пять назад, однако воплощать свой замысел в жизнь он начал только сейчас. Все эти годы он вроде бы угробил на получение лицензии на книгу, добычу финансов, поиски издателей и тому подобные занятия. Ко всему прочему, ему удалось получить лицензию и на движок от Unreal. Правда, теперь движок уже изрядно обработан программистами из Legend Entertainment для того, чтобы вставить туда всяческие погодные явления и, как это водится у всех компаний, издающих игры на чужом движке, еще более улучшить искуственный интеллект.

Замысел игры очень даже неплох. С одной стороны, это вроде бы 3D-стрелялка, где ничего нового уже не придумать, однако в ней есть и элементы стратегии и приключений. Самой интересной, на мой взгляд, является именно стратегическая часть. В игре предусмотрена возможность построить собственную цитадель и подготовить ее для обороны как от других игроков, так и от толп монстров. Хотя обычная игра в одиночку и небезынтересна, основная изюминка «Колеса Времени» — все же режим игры на несколько человек. Собственно, она вообще именно для того и задумывалась, а сам сюжет для одного персонажа родился уже потом, причем в основном для того, чтобы рассказать людям, не читавшим Джордана, что это все-таки за мир такой.

Хотя это, конечно, преувеличение. Простая игра тоже весьма неплоха. Точнее будет сказать, что Wheel of Time — это две хорошие игры в одном флаконе. Итак, вкратце о сюжете: давным-давно, в Век Легенд, человечество выпустило Темного в мир. Его зовут вроде бы Шайтаном или как-то вроде того. При помощи могущественной магии вышеупомянутого Темного куда-то заныкали и где-то запечатали. Но, так как традиционно после всяких войн начинается анархия и хаос, печати, которыми злыдня запечатали, разумеется, потеряли. Теперь, спустя несколько тысяч лет, четыре группировки ищут эти самые печати с различными целями. Главным героем игры, вернее ее героиней, является некто Элейна. Ее основная задача — отобрать одну из печатей у тех, кто ее украл. Элейна представляет организацию под названием «Айз Седай», что-то вроде магического ордена, в котором состоят ведьмы, называющие себя «Айа» (надо сказать, в этом странном мире с магией случилась какая-то ерунда, в связи с чем нормально ею заниматься могут только представительницы слабого пола, а ежели за магию берется мужик, то почему-то всегда все оказывается не так, как планировалось).

Если вы предпочтете играть вмногером, то вам придется выбирать между Айз Седай, Детьми Света, Забытыми или странными Псами, живущими в Шадар Логосе.

Начинается игра в штаб-квартире этих самых Айз Седай, которая называется Белая Башня. Находится это сооружение в городе Тар Валоне, причем это центральное здание, отличающееся от всех остальных по архитектуре. Высота его около 500 футов, а ширина у основания около 300, но ближе к вершине оно сужается. Величественное, надо сказать, здание. В мультиплейерной игре башня же будет служить вам базовой цитаделью, если вы, конечно, выберете сторону Айз Седай. Во время поисков печати вам придется посетить еще несколько мест, являющихся базами ваших оппонентов.

Одни из них обитают в бывшем городе Аридхоле, бывшей столице бывшего одноименного государства. Ничего не скажешь, нашли себе местечко. Хотя, возможно, они там и появились. Население этого города своими действиями и словами создало Зло. Звали это милое создание Машадар, и оно сразу же начало охотиться на тех, кто его создал. Вскоре местное население бросило город (или вымерло). Постепенно он разрушился и превратился в Шадар Логос — «Место, Где Ждет Тень». Широко известен такой факт: как-то на руинах Аридхола разбила лагерь армия Троллоков, при поддержке разнокалиберных редисок Темного. С тех пор их никто не видел. Зло живет там и до сих пор, спрятавшись в каждом камне. Нормальные люди в это место не суются, а значит, вам предстоит сыграть роль заведомо ненормального персонажа.

Следующая достопримечательность — не менее веселое место. Это крепость Детей Света. Она не столь шикарна, как Белая Башня, так как построена, чтобы отвечать скромным потребностям этих самых Детей. А, как известно, основной потребностью этих милейших ребятишек является допрос с пристрастием, ака пытка. Дети света — местные инквизиторы, причем они подряд хватают всех подозрительных типов и не очень. Кстати, так как крепость находится в пограничных землях, то любой, кто ошивается рядом, суть личность подозрительная. К тому же неподалеку обнаружились какие-то древние руины, в которых Дети решили

порыться в поисках сокровищ, а Айз Седай тоже решили проведать, что это там такое всем нужное лежит, так что в подозрительных личностях недостатка не предвидится.

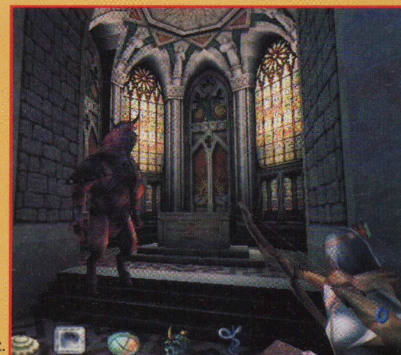
Последнее место — Крепость Забытых, расположенная высоко в Туманных Горах. Эта Крепость — одно из самых загадочных мест в игре. С уверенностью можно сказать одно: Забытые — воплощение зла, и дом их им под стать. Большая часть тех смельчаков, что пролезли в нее через туманные горные тропы, не вернулись. Крепость Забытых хорошо умеет хранить свои секреты.

Так вот, если вы предпочтете играть вмногером, то любая из этих крепостей может стать вашим домом. Вам придется выбирать между Айз Седай, Детьми Света, Забытыми или странными Псами, живущими в Шадар Логосе.

Мультиплейерных режимов тут целых три. Во-первых, это Арена, самый примитивный режим. Несколько человек просто бегают по коридорам и стреляют друг в друга. Иными словами, обыкновенный Deathmatch. Второй режим гораздо интереснее. Он называется Цитадель и состоит из двух этапов. Сначала каждый

> **!**
>
> *С одной стороны, это вроде бы 3D-стрелялка, где ничего нового уже не придумать, в ней есть и элементы стратегии и приключений.*

игрок создает свою крепость, населяет ее защитниками, расставляет ловушки. То есть всячески готовится к приему гостей. Правда, можно загрузить уже предварительно созданные замки и сразу перейти ко второму этапу, который представляет собой визит в замок конкурента. У каждого из игроков есть по две печати — их надо спрятать где-нибудь в замке. Побеждает тот, кто положит на свой алтарь все печати. Кстати, одним штурмом дело не обойдется, так как каждый персонаж может нести только одну печать за один раз. В этом режиме можно играть вчетвером — по количеству персонажей, если, конечно, на выбранной вами карте найдется место для четырех цитаделей. Третий, последний, игровой режим практически не отличается от второго. Это командная игра, то есть каждую цитадель населяет не один персонаж, а несколько. Лидер команды создает замок (остальные пока ждут), после чего начинается такой же штурм. Этот режим хорош тем, что можно оставить кого-нибудь на хозяйстве, лично наблюдать и руководить обороной.



Короче говоря, игр такого типа я припомнить не могу, так что Wheel of Time может стать родоначальником новой серии компьютерных игрушек. Лично я, несомненно, приобрету ее, хоть и не являюсь большим поклонником 3D-action. Кроме всего прочего, этой игре не нужен 3D-ускоритель, хотя он, конечно, не помешает, что не может не радовать всех тех, у кого этот ценный агрегат отсутствует. Так что будем ждать ее выхода, причем кто как, а я с нетерпением (пользуясь случаем, хочу извиниться перед истинными фанатами Джордана, которые могут заметить в моем повествовании некоторые неточности, касающиеся созданного им мира).

Антиутопия от Microsoft

Loose Cannon



Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Несмотря ни на что, будущее человечества в новых компьютерных играх, будь то аркады, симуляторы или квесты, продолжает оставаться весьма удручающим. Но как иначе оправдать тотальное уничтожение всего живого? В новой разработке компании Digital Anvil Loose Cannon от этого принципа отошли лишь на немного, все-таки разделив мир на сплоченные и хорошо вооруженные преступные синдикаты, горстку противостоящих им служителей закона (от простых полицейских до не особо разбирающихся в средствах наемников, готовых выполнить за вознаграждение любую грязную работу) и ничего не понимающих мирных жителей, которых вам, как более или менее законопослушному гражданину, надо всячески защищать.

Паспорт

Жанр:	3D-экшн
Разработчик:	Digital Anvil
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	где-то в 2000 г.

По довольно-таки сомнительным прогнозам разработчиков, следующие 15—20 лет ничего хорошего не несут, по крайней мере для Америки, что немного успокаивает. Сначала несчастные Соединенные Штаты ввяжутся в войну за бензин, в которой никто не захочет уступить сопернику ни на цент, ни на каплю драгоценного топлива, ни на квадратный дюйм нефтяных месторождений. Конечно, такое ослиное упрямство не сулит выигрыша ни одному из участников конфликта, что и подтверждают дальнейшие события: экономика богатейшей державы рухнет из-за постоянных непомерных расходов на вооружение, уничтожения промышленных предприятий и, не в последнюю очередь, потерь среди населения.

Ситуация придет в относительное спокойствие, только когда станет понятна вся







Эши собственной персоной. Серьезный противник даже для сильной преступной организации.

бессмысленность и невыгодность войны в первую очередь для бизнеса. И первыми это поймут мафиозные структуры, которые в результате и превратятся в новых хозяев жизни. Преступная деятельность станет абсолютно неконтролируемой, попытки властей законными способами остановить главарей банд не будут приносить ощутимого результата, и останется только одна надежда — на героев-одиночек, взявшихся за решение проблем, рассчитывая только на свои силы и руководствуясь только личными понятиями о справедливости и законности.

Полиция не особо придирается к тем методам, которыми пользуются эти охотники за преступниками. Они приносят заметную пользу, и власти считают свою задачу выполненной, если при проведении очередного ареста или, скорее, нейтрализации, им не пришлось собирать трупы мирных граждан, и вознаграждение было выплачено полностью.

За подобную работу люди берутся по разным причинам. Одни жаждут только наживы, другие считают заработанные таким образом деньги всего лишь средством, чтобы более эффективно бороться с анархией в стране, например прикупив пушку побольше или машину побыстрее. К которым из них будете принадлежать вы — решите сами.

Ваш герой — ветеран бензиновых войн, достаточно опытный наемник Эши (Ashe), за плечами которого двадцать одна удачная операция, с нулевым процентом выживших криминальных авторитетов. Хорошая реакция и недюжинная сила — прекрасные качества для вашего нового задания, ими Эши наделен с лихвой.

Но даже самые тяжелые кулаки не помогут против револьвера сорок пятого калибра или автомата. Чтобы противостоять вооруженным огнестрельным оружием преступникам, в вашем арсенале нашлось место для девятимиллиметрового «Узи», огнемета, лазеров и тяжелой пушки. С такими помощниками можно разнести любые укрепления врага, машины, да и его самого заодно.

Осталось лишь решить проблему, как к этому укреплению попасть. Пешком и долго, и небезопасно, разумное решение — автомобиль. В этот момент игра и превращается в гремучую смесь симулятора и 3D-шутера, сразу поднимая планку оригинальности на порядок.

Грозная «Вентура», специально оборудованный полицейский автомобиль, оснащенный большим количеством пушек, пулеметов и ракетных установок и защищенный крепкой броней, под стать главному герою. Мощный восьмицилиндровый двигатель способен разогнать эту крепость на колесах до такой скорости, что никакая другая машина от нее не уйдет. Даже если преступник пытается скрыться, рванув прямо по бездорожью, ему это не поможет. «Вентура» и без асфальта чувствует себя неплохо.

Ваш герой — ветеран бензиновых войн, достаточно опытный наемник Эши, за плечами которого двадцать одна удачная операция.

Но бывают такие моменты, что «Вентуры» не оказывается рядом, тогда догнать бандитов можно и на любом другом транспортном средстве, например на джипе или грузовике. Они обладают как недостатками, так и достоинствами, которые могут сильно пригодиться.

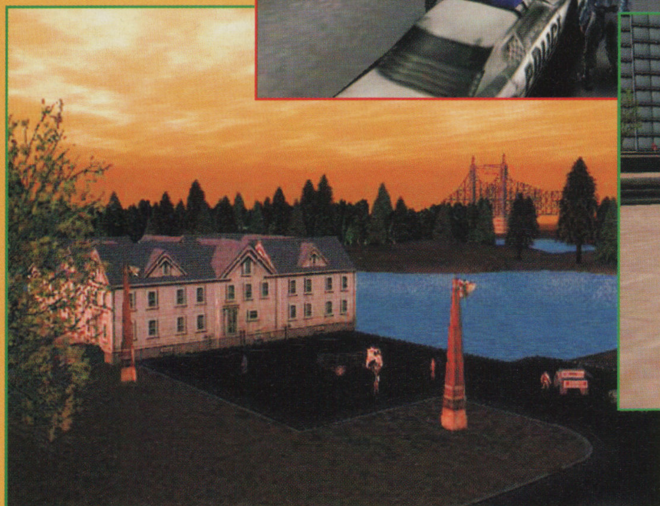
Во время преследования не удастся избежать пуль и осколков, вас даже могут протаранить. Последствия подобных вещей остаются на корпусе и отражаются на работе машины. Если какой-нибудь маньяк врезался в боковую дверь, придется поездить с вмятиной, а из-за прокола шины вас станет вести в сторону. Причем вы можете остановиться, вылезти из кабины и убедиться, что колесо действительно спущено.

Каждое из пятнадцати возможных средств передвижения, кроме всего прочего, может быть изменено по желанию игрока. Например, для зимних условий вы можете поставить на «Вентуру» комплект шипованой резины. Или просто сменить двигатель, чтобы повысить максимальную скорость.

За преступниками гоняетесь не вы один. Иногда Эши становится свидетелем полицейских операций,



Полицейский заслон. Через несколько секунд он будет атакован небольшой бандитской группой. Без вашего участия здесь не обойтись.



Пока что тихое место недалеко от Сан-Франциско. Также тихо здесь будет и после захода солнца, но тишина станет мертвой.



Эши на задании. Позади него — город, который вскоре сможет спать спокойно. Там, где проходит Эши, не остается ни одного криминального элемента.





«Вентура» — рабочая лошадка Эши. Броня и дополнительные пилоны для вооружения превратили обычный полицейский автомобиль в чрезвычайно эффективное средство для борьбы с преступностью.





На этих машинах тоже можно ездить, но джип не так быстр, а тяжелый грузовик совершенно не способен передвигаться по бездорожью.

Если какой-нибудь маньяк врезался в боковую дверь, придется поездить с вмятиной, а из-за прокола шины вас станет вести в сторону.



Дорога на Сан-Франциско. Крупный город, крупная преступная организация, которую ждут крупные проблемы.

в которых может и сам принять участие, если на улице завязалась перестрелка, случайные прохожие в панике разбегаются, а полиция предпринимает активные действия по восстановлению порядка.

Все участвующие в игре персонажи анимированы с использованием технологии motion capture, то есть движения рук, ног и головы компьютерных моделей сняты с живых людей. Это придает большую естественность действиям полицейских, бандитов, простых граждан и самого Эши.

С такой же точностью и высокой детализацией выполнены места, где происходит борьба с преступностью. Игроку предоставлена возможность проехать по улицам девяти городов, среди которых легко узнается Сан-Франциско, и двенадцати сельским местностям, на которых как раз и пригодятся внедорожные способности «Вентуры» или джипа, который даже предпочтительнее, так как предназначен именно для езды по кочкам, ямам и скользкой грязи.

Здания в городе несут не только визуальную нагрузку, создавая нужную обстановку и атмосферу, но являются ключевыми пунктами миссий. Часто цель задания находится внутри какого-нибудь небоскреба, и после прибытия на место нужно выйти из машины и добраться до главного негодяя, перебив по пути всю его охрану, рассредоточенную на нескольких этажах. Но стрелять нужно очень аккуратно. Если вы заденете, даже случайно, простого жителя, ничем вам не угрожающего, ваше имя окажется в тех же списках, откуда ранее было выбрано имя очередной жертвы, а плакаты с вашим портретом и надписью «Разыскивается» появятся в каждом полицейском участке.

Звуковое оформление игры просто обязано соответствовать графике. Звуки выстрелов и взрывов, скрежет раздираемого металла, скрип тормозов и переговоры полицейских по рации обязательно будут присутствовать, а со временем даже превратятся для ваших ушей в знакомую и желанную музыку.

Для любителей выяснять отношения друг с другом в игре предоставлен стандартный набор соединений: через модем, нуль-модемный кабель, локальную сеть и Internet. С равным по силе противником-человеком будет намного сложнее разобраться, чем с многочисленными и хорошо вооруженными, но все-таки не такими изобретательными компьютерными персонажами.

Чтобы запустить игру, понадобится компьютер с процессором не хуже Pentium-200, 32 Мбайт оперативной памяти и обязательным наличием 3D-акселератора. Почти наверняка будут поддерживаться ускорители трехмерной графики от всех известных производителей, все-таки издает игру Microsoft, которую можно ругать за многое, но только не за поддержку различных устройств. Официально объявлено, что минимально необходима карточка на чипе 3Dfx Voodoo Rush, наверное, его и стоит взять за точку отсчета.

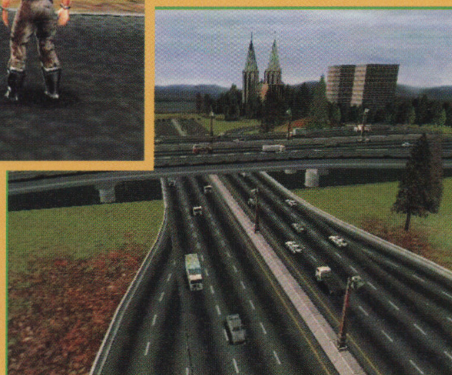
Срок выхода Loose Cannon переносился несколько раз, и сейчас предполагается ее появление на полках магазинов весной 2000 года. Так что есть время не просто ждать, а даже модернизировать свой ПК, чтобы минимальные требования игры были перекрыты несколько раз. 

Подобные дорожные знаки иногда можно и проигнорировать. Кого волнует нарушение правил дорожного движения, когда в твоем послужном списке указана добрая сотня нейтрализованных бандитов?





Еще один поворот, и Эши окажется во владениях местной мафии, давно жаждущей его крови.

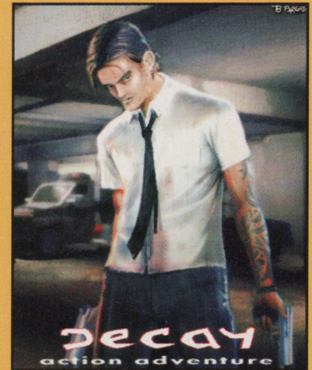


Большая транспортная развязка. Нескончаемый поток автомобилей очень напоминает реальные автострады. Качественное изображение дорог, деревьев, зданий и автомобилей делает картинку на мониторе похожей на фотографию.

Путь к спасению усыпан трупами

Decay

Кирилл Алехин
а.к.а. Maza



Найти и обезвредить Decay было отнюдь не просто. Insomnia Software, разработчик игры, не имеет солидной крыши в лице какого-нибудь всемогущего издателя — Sierra, Microsoft, Interplay (список велик), и, следовательно, пока некому платить за то, чтобы проект был, что называется, «на слуху». А между тем горячие шведские (да-да, Insomnia Soft. именно оттуда) парни в течение последних двух лет сосредоточенно создают если и не шедевр, то очень крепкий хит. По крайней мере, если все будет нормально, то местечко в наших мегахитах Decay обеспечено.

Паспорт

Жанр: action andventure
Разработчик: Insomnia Software
 **URL** http://www.insomniasoftware.com
Издатель: пока — Insomnia Software
Дата выхода: «Когда доделаем»

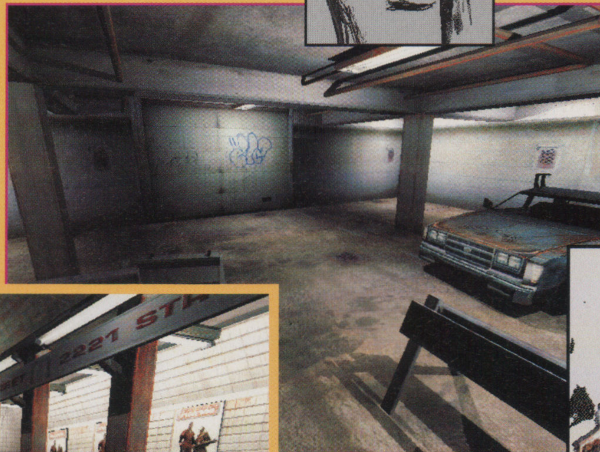
!

Все нехорошие, но богатые смылись на Марс. (Хм... Нормальный человек на Марс бы не поехал... Ну разве что там яблони зацвели...)

Общеизвестно, что у каждой игры должна быть своя изюминка — что-то, способное приковать внимание игроков и издателей к данному продукту. Без сушеного винограда проекту, что называется, «не светит» — факт, который признают даже мэтры игростроения, не говоря уже о начинающих геймоклепах.

В качестве пресловутого изюма может выступать что угодно, начиная с нецензурного вида героев (такая «халява» проходит только в небольших домашних проектах) и заканчивая сложным, проработанным сюжетом, написанным маститыми американскими фантастами или бедствующими чукотскими студентами. Не столь важно, чем удивить потребителей. Главное — удивить. Честно признаюсь, что Decay это удалось. Все, что нам показали, откровенно удивляет.







Одно из главнейших достоинств Decay — качество графики. Insomnia Software не стала лицензировать никаких модных движков, а сделала свой с нуля. И результат, прямо скажем, впечатляет.



По традиции, будущее человечества видится разработчикам в самом неприглядном свете. Все плохо, все бандиты, полиция коррумпирована, а плохие богатые дядьки в полном составе смылись на Марс.

Сюжет Decay явно заказан не у вышеупомянутых «матерых фантастов»: стандартное Опять Будущее, где Опять Все Плохо. Не столь плохо как, например, в Fallout или Warzone 2100 с их выжженными радиоактивными пустынями и жалкими горсточками мутировавших людишек, но ведь и будущее не столь далекое, буквально начало следующего века!

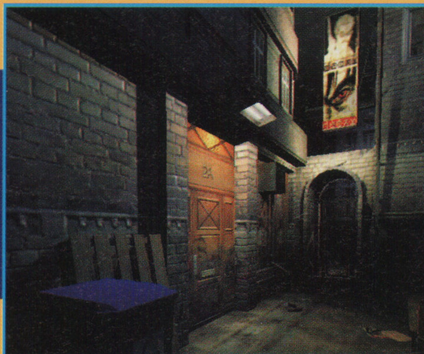
По плану Insomnia, буквально через несколько лет Землю ждет глобальный кризис. Нас-то с вами кризисом не испугать, а вот жителям сытного Запада, видимо, подобная перспектива внушает почти что первобытный ужас. Список бедствий привычен: перенаселение, истощение природных запасов, экологические катастрофы, мор и т. д. Хоть не живи.

Про политическую обстановку (больной вопрос) лучше и не заикаться. Кошшшмар. Дикая помесь диктатуры и анархии вас удивляет? А власть гигантских корпораций? Да, всем этим нас уже пугали не раз. Должно быть, так и будет.

Правопорядком Там, как вы понимаете, и не пахнет. Все нехорошие, но богатые, смылись на Марс. (Хм... Нормальный человек на Марс бы не поехал... Ну разве что там яблони зацвели...) Все нехорошие, но бедные припеваючи живут на Земле, ничуть не сдерживая свои грабительско-насильнические порывы и криминальные таланты. В результате на улицах









царит хаос, городами по сути правят банды (или, если официально — преступные группировки). Полицейские (еще остались, бедняги) гибнут как мухи, и поэтому значки, револьверы и пластиковые дубинки выдают даже быв-



шим уголовникам. Короче, обычный антирай.

Ваш герой, Jake Blisser — типичный человек с обочины этого умирающего мира. Судим, прямо из-за решетки призван на службу в полицию. После неудачной операции оказывается вне закона и становится (вот она, романтика наших дней!) наемным убийцей. Короче, нормальный парень с большой дороги. На этом вводная кончается, и начинается игра.

Ваш Джек не такая уж и преступная скотинка, как следовало бы ожидать. То есть он конечно киллер, но киллер с благородными целями. Помните неграмотного убивца Леона из одноименного фильма Люка Бессона? Вот-вот, что-то в этом духе. Судя по скудным намекам, ваш герой станет невольным орудием прогресса и участником освобождения земли из под гнета корпораций... Жаль, конечно. Мог бы получиться отличный шутерный Carmaggedon, а получается Batman.

И все же не так все безнадежно. Главное — не кого убивать, главное — как убивать. Речь не про арсенал. Заявленные пока экземпляры (родненькие Glock 17, Узи и mp5) говорят только об одном — оружие будет реалистичным. Намного интереснее выглядят обещания Insomnia по поводу потрясающей тактической свободы игрока. А обещаний много. Ох как много.

Для начала — База. Это нечто родное, где можно получить «зарплату» и взять новое задание, залечить раны, заправиться спиртным и аммуницией или прикупить пару экземплярчиков новейшего оружия. Подобные базы обыденны для стратегий в стиле X-com и Jagged Allianse, но чтобы в шутерах... Это что-то новенькое. Кстати, на той же базе все новоприобретения можно будет опробовать и набить руку. Представляете, 3d-action и тир... С НЕживыми мишенями... Класс.

Все, что происходит с вами после выхода с базы, называется разработчиками не иначе как action adventure. Намек тонкий, но верный. Ваша цель — убийство, и методы устранения несчастных никого не волнуют. Никакой линейности уровней не будет и в помине. Нет, это только сейчас так холодно и невпечатляюще звучит, а стоит только представить, что можно выполнить одну и ту же миссию и в тихушном стиле Thief — The Dark Project (прячась в тени, вырезаем охрану поодиночке...) и в стиле типичного action — под рев гранат, с автоматом наперевес... Хоть бы не обманули!

Кстати, успех вашего предприятия зависит не только от выбранной тактики, но и от личных качеств подопечного Джека. Как во всякой заправской RPG, у него есть несколько личных параметров, которые будут расти по мере выполнения миссий. И не просто так «расти», а в прямой зависимости от вашей тактики прохождения! То есть если вы в течение двадцати минут нарезали круги, поливая все и вся свинцом из чего-нибудь крупнокалиберного, то и подрастут у вас соответственно сила и скорость. И кто сказал, что это action?!

Insomnia Software, к вашему с нами счастью, не стала лицензировать ничей движок, а взялась за его создание самостоятельно. И это ей, судя по всему, удалось. Помимо стандартных спецэффектов и Главной Гордости DVA (Dynamic Visibility Analysis — так создатели назвали свое детище), особенной системы отрисовки объектов, намного эффективнее использующей возможности видеокарты, движок имеет много-много радостей. В их числе высокая степень интерактивности (следы от пуль, повреждения и т. п.), динамическое освещение, рассчитываемое в реаль-

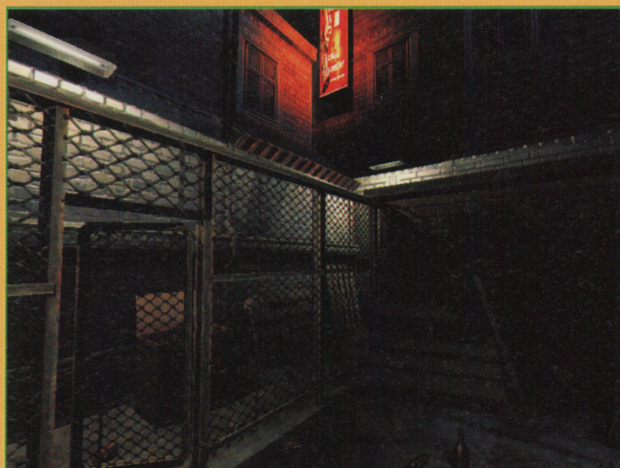


Базы обыденны для стратегий в стиле X-com и Jagged Allianse, но чтобы в шутерах... Это что-то новенькое.

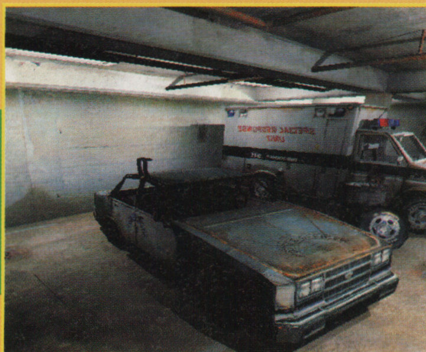
ном времени, отражения и тени. А что вы скажете про (цитирую, чтоб не переврать) «Fully dynamic/deformable geometry» (даешь тотальные разрушения!) или, например, прямую зависимость повреждений от точки нанесения этих самых повреждений (отстрелим сначала руки или сразу голову?)? Неужели опять обманут?!

Да, и самое главное — качество картинки. Оно, если вы внимательно присмотритесь к скриншотам,





Наш герой — тоже отброс общества. Но он, в отличие от всех прочих населяющих мир Decoy отбросов, — с благородными намерениями спасения мира от чего угодно. Путем осуществления заказных убийств, конечно.



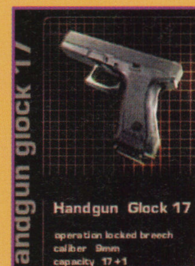




не уступает ни одному из шутерно\адвенчурных конкурентов, поражая фотореалистичностью и натурализмом. Вы где-нибудь видели такие текстуры? Игру света и тени? Качество 3D-моделей? Вот-вот... Если Insomnia удастся доделать игру в том же духе — это будет незабываемо.

И финальные штрихи. Рекомендуемые системные требования заявлены на уровне Pentium2-350+, быстрого ускорителя и 32 Мбайт оперативной памяти. Немало конечно, но и не так уж недосягаемо. В конце концов, даже Quake 3 просит не меньше. Даже приблизительная дата релиза расплывчата, как тушь на ресницах, и все же разработчики уже хвалятся, что в их планах создание бесчисленных аддонов и Decay (часть вторая), а это внушает оптимизм (Decay is done when it's done). И вообще, будем ждать и верить, что нас не обманут, как с тем же впечатляющим на картинках, но неиграбельным в действии Tresspasser'ом. А пока всем приказ сидеть и рассматривать скриншоты. Уж больно они красивые...





Наше тело правое, мы победим!

Messiah

Николай Панков ака Лыжник

Ну что, люди добрые, не надоело вам спасать миры от зла? Ах, не надоело? Прискорбно. Так вот, для особых любителей этой народной забавы выходит еще одна игра, где вам будет дана возможность заняться любимым делом. Называется она «Мессия», и в роли мессии выступаете, разумеется, вы. Надо сказать, что игра эта довольно странная по своему сюжету, поскольку в ней разработчики всячески прикалываются над христианской религией.

Паспорт

Жанр: 3D-action
Разработчик: Shiny Entertainment
URL http://www.shiny.com
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com
Дата выхода: III квартал 1999 г.

Будет интересно послушать, что скажет по этому поводу Церковь, они что-то в последнее время и без «Мессии» сильно нервничают по поводу компьютерных игр и Internet. Короче говоря, эта игра представляет собой 3D-стрелялку, где вы выступаете в роли ангела по имени Боб, который послан на Землю для борьбы с миньонами дьявола.

Предыстория рассказывает, почему все на Земле пошло не так, как планировалось. Земля — вообще один из старых проектов Бога, который изначально оказался провальным. Обитатели ее сначала завалили тест на яблоко, а потом, получая множество письменных предупреждений, игнорировали их. К тому же произошел ряд ошибок на почте, в связи с чем ряд видений был доставлен не по адресу, и то, что должен был увидеть король, видел пастух. Короче говоря, на Земле все пошло не так. В один прекрасный день ангел Боб получил послание от своего непосредственного начальника, Архангела Гавриила. Последний объяснил, что Боб повышен в звании и теперь тоже Архангел. На удивленный вопрос «За что такая честь?» Гавриил невозмутимо ответил: «За то, что ты в одиночку спас мир от миньонов дьявола».



Бобу нравится пушка у этой темной личности. А не вселиться ли нам в него на пару часиков и не перестрелять ли все живое в округе? Все равно потом все на этого мужика свалят, никто и не догадается, что это добрый ангел кровавую баню устроил...



Враги тут до безобразия умные, а всякий народ живет и работает независимо от вашего присутствия (или отсутствия).



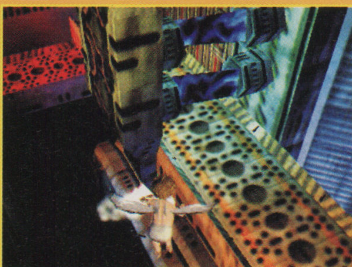
Дальше выясняется, Бобу, чтобы не разочаровать начальство, придется в кратчайшие сроки спасти таки Землю.

Сначала планету Боб не узнает. Ему Земля представлялась как горы, леса, пляжи и все такое, а оказалось, что всего этого давно уже нет, зато есть звуки выстрелов, вой сирен и грохот механизмов. Испуганный ангел начинает просить Всевышнего о каком-либо оружии и в ответ на молитвы получает возможность вселяться в тела людей и управлять ими. Попутно выясняется, что на Земле действует агент Сатаны, имеющий точно такие же способности.

Задумка у игры неплохая. Она отличается от всех предшествующих тем, что в роли оружия тут используются разные человеческие тела. К примеру, чтобы пройти через охранников, вам придется вселиться в тело полицейского. Вы вообще имеете возможность менять тела, как перчатки. Вот надоело вам, к примеру, что за вами кто-то идет, так вы в него вселяетесь и шагаете с крыши. В результате — если он и будет вас преследовать, то только ползком. Возможности, которые дает эта ваша способность, могут превратить простую 3D-стрелялку в весьма занимательную игру.

Изюминкой тут станет внедрение новых технологий. «Мессия» будет первой в мире игрой, использующей технологию Real-Time Tessellation and Deformation. Что можно перевести примерно как «мозаичность и деформация в реальном времени». Раньше считалось, что эта технология может быть использована только на высокоточных машинах, а вовсе не на PC, однако программисты из Shiny доказали обратное. Деформация в реальном времени дает возможность создавать персонажи с физическими характеристиками реального человека. Это значит, что он имеет скелет, мышцы, которые скрепляют кости и кожу, натянутую поверх мышц. В результате выглядит такой человек, как живой, даже дышит и жует, как реальный.

Мозаичность позволяет компьютеру быстрее работать с полигонами по ходу игры. Теперь есть возможность менять количество полигонов от 80 до 8000 без малейшей потери в скорости. Этого очень недоставало таким играм, как Quake, Unreal и им подобным. Так что «Мессия», кроме того, что поразит вас своей реалистичностью, еще и не будет притормаживать, а значит, пропадает древнее проклятье 3D-игр — «либо красиво, либо быстро». При этом данная технология автоматически подстраевается под ваше железо, в связи с чем использует столько полигонов, сколько необходимо, и не занимает лишние ресурсы. К тому же движок вынимает только те полигоны, отсутствие которых вы гарантированно не заметите, и не станет удалять ничего, что сильно повлияет на внешний вид фигуры. Значительно усовершенствована система теней, благодаря чему отныне если персонаж стоит на тени, то он может быть затенен лишь частично, а не весь находится в темноте.







Деформация в реальном времени дает возможность создавать персонажей с физическими характеристиками реального человека.



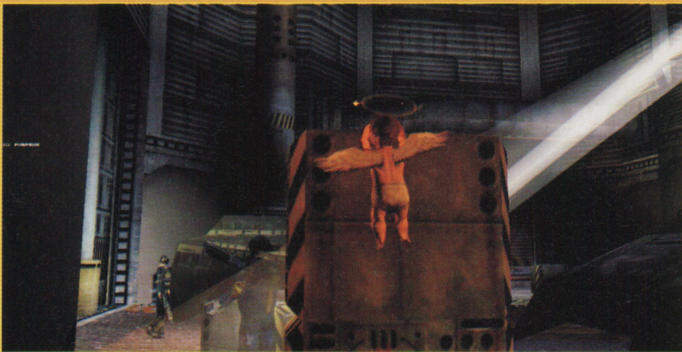
На переднем плане — мы, добрый незаслуженно-архангел Боб. На заднем — плохой дядька. Плохому дядьке плохо. И это хорошо.

Как это водится в каждой новой игре, искусственный интеллект в «Мессии» усовершенствован. Враги тут до безобразия умные, а всякий народ живет и работает независимо от вашего присутствия (или отсутствия). Все персонажи не просто следуют заранее запрограммированным приказам, а учатся по ходу дела. Они учитывают расположение друг друга, место, где находятся сами, и даже возможности остальных персонажей. Они сами могут отличить стену от двери — вам не придется наблюдать, как толпа противников ломится в щель, куда и один бы не пролез. И вообще они на редкость живо реагируют на происходящее. К примеру, если вас угораздило взорвать что-нибудь в жилом квартале, то большая часть населения начнет разбегаться в поисках укрытия.

Во время своих похождений вы сможете посетить четыре мира— Метрополь, Второй Город, Орбиту и Темную Сторону Луны — и повсюду навести шухер. Каждый из этих миров разделен на пять (или около того) подуровней, так что в «Мессию» можно играть и играть. Опять же благодаря тому, что основной ресурс тут люди, будет очень любопытно посмотреть на multyplayer.

И какой же из этого всего следует вывод? А вывод следует такой: если вы любите 3D-action, то эта игрушка для вас; если вы покупаете игрушки, чтобы посмотреть на новинки в области технологий в компьютерной графике, то эта игрушка тоже для вас; если вы любите поприкалываться над святым, то тоже, в общем, для вас. А я вот лучше в The Dark Heart of Uukrul пока поиграю.





Вселившийся в мужика с пушкой, Боб управляет его действиями из-за ящика. Сейчас, например, этот мужик пристрелит своего коллегу и старинного приятеля по темным делишкам. Что поделаешь, possession — опасная штука.

Наполеоны, выходи строиться!

Wargamer: Napoleon 1813

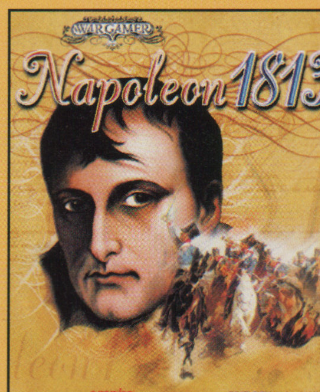
Юрий Салтыков
ака Битник

Исторический варгейм, пожалуй, один из наиболее консервативных жанров компьютерных игр. «Настоящий» варгейм — это карта, побитая на гексы, исключительно походовый режим, ужасающая любого, не завернутого на военной истории, человека дотошность в воспроизведении различных характеристик боевых юнитов и минимализм в графике. Круг почитателей таких игр узок, но на редкость постоянен. Это суровые, закаленные в боях всех войн человечества ветераны, относящиеся к любому новшеству с большой настороженностью.

Паспорт

Жанр:	real-time wargame
Разработчик:	Empire Interactive
Издатель:	Empire Interactive
URL	http://www.empire.co.uk
Дата выхода:	III квартал 1999 г.

Больших денег на выпуске таких игр не заработаешь, поэтому лишь три фирмы всерьез и постоянно занимались выпуском исторических варгеймов. Avalon Hill, TalonSoft и SSI — три кита, на которых покоится почти все компьютерное варгеймерство. Похоже, что такое положение устраивает не всех. Прошу приветствовать нового игрока на поле — Empire Interactive. В недрах этой компании вызрела идея нового сериала, и на E3 была представлена его первая часть — Wargamer: Napoleon 1813.



Wargamer — это общее название серии, а заодно и название движка, на котором будут основаны будущие игры. Движок имеет стратегический и тактический уровни. На стратегическом игрок будет определять общее течение кампании, направление движения армий и распределение ресурсов, а в критические моменты решающих сражений управление переходит на тактический уровень, и здесь игроку придется заниматься маневрами на уровне отдельных юнитов непосредственно на поле боя.

Похоже, Empire решили покончить с псевдоэлитарностью варгеймов как жанра, обещается настолько гибкая система управления, что она будет способна удовлетворить как самые изысканные запросы бывалого игрока, так и простые желания новичка, привыкшего управлять всем с помощью пары щелчков мыши. А главное, пристегните ремни безопасности, Wargamer — игра, идущая в РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. Нет, конечно, попытки скрестить wargame и RTS были и раньше, но вот вспоминается разве что «Геттисберг» Сида Мейера, да и он своей известностью обязан в основном великому цивилизатору, чье имя само по себе может обеспечить нехилые продажи и интерес игровой общественности даже самой отстойной игре.

Как легко догадаться по названию, нам предстоит окунуться в эпоху Наполеоновских войн, а точнее в кампанию 1813—1814 гг. Изгнанная из России армия Наполеона, преследуемая русскими войсками, оказывается в Пруссии. Постепенно в войну втягивается все большее количество стран. Пруссаки стремятся взять реванш за поражение под Йеной, австрийцам нетерпится отомстить французам за Аустерлиц. Кульминацией кампании является грандиозная трехдневная битва под Лейпцигом, где двухсоттысячной французской армии противостояли триста пятьдесят тысяч русских, пруссаков и австрийцев. Побежденный Бонапарт отступает во Францию, проводит ряд блестящих оборонительных операций, но напор союзных армий неудержим, кампания заканчивается взятием Парижа союзниками.

!

Специально для варгеймеров старой закваски в стратегическом режиме возможно переключение на походовый режим.



Вот же они, гексы, невооруженным взглядом видны. А действие происходит в реальном времени. Чудно...



Сам выбор исторического периода вызвал у меня двоякие чувства. С одной стороны, обидно, что гадкие буржуины опять сделали вид, что не было войны в России. Мало того, что на Западе до сих пор уверены, что это они победили во Второй мировой, так теперь оказывается, что и Париж брал Блюхер и немцы, а русские так, рядом стояли. С другой стороны, этот период Наполеоновских войн в наших школах проходится в таком ускоренном темпе, что составить связного впечатления не представляется возможным. Все знают Бородино, большинство слышало о Ватерлоо, а что творилось в Европе в те годы, что лежит меж ними — тайна, покрытая мраком. Теперь нам дают шанс восполнить пробелы нашего среднего образования.

Итак, на огромной территории от Парижа до Бреслау с запада на восток и от Гамбурга до Вены с севера на юг нам предстоит в роли главнокомандующего либо попытаться одержать победу там, где Наполеон потерпел поражение, либо во главе союзных армий триумфально вступить в Париж. Особый упор в игре сделан на стратегическую часть. Основное время будет занимать правильное распределение поступающих людских и материальных ресурсов и маневрирование на стратегической карте. Специально для варгеймеров старой закваски в стратегическом режиме возможно переключение на походовый режим. А вот сражения, похоже, будут идти только в реальном времени. А уж если кто совсем не выносит real-time, то можно плюнуть на тактическую часть и позволить машине просто просчитать исход сражения. Но я бы этого делать не стал, уж больно форма у войск тогда была красивая, а авторы нам обещают более сотни различных боевых единиц, от Старой Гвардии до ополченцев, с точным соответствием реальной униформе того времени. Кроме того, меня заинтриговали заявления о необыкновенной продвинутости компьютерного интеллекта. Я не верю, что машина может близко приблизиться к человеку, но AI, знакомый с наследием таких военных теоретиков, как Клаузевиц, — это что-то новенькое.



Так выглядит стратегический экран. Аскетично, но симпатично. Здесь вам не action, здесь думать надо. Даже для того, чтобы просто увидеть свои войска на поле боя, нужно оказаться в одно время в одном месте с врагами.

Для еще более полного погружения в эпоху в игру введены реальные полководцы того времени, каждый со своими особенностями. Некоторые характеристики (харизма, тактический талант, агрессивность, инициативность) есть у каждого из полководцев. Некоторые же наделены еще и специальными способностями. Мюрат, к примеру, был непревзойденным мастером управления большими соединениями кавалерии. Кое-кто будет наделен даже удачливостью как отличительной чертой (не иначе — Ней, под которым убило 6 лошадей в одной только битве под Ватерлоо). Имея под своим началом таких исторических героев, игрок должен будет определять им соответствующие их способностям задачи. Для особых знатоков истории, не согласных с мнением разработчиков о способностях того или иного полководца, есть возможность отредактировать характеристики всех персонажей.

Для еще более полного погружения в эпоху в игру введены реальные полководцы того времени, каждый со своими особенностями.

Создается впечатление, что отредактировать можно вообще почти все. Система отдачи приказов тоже будет достаточно гибкой, боевому подразделению можно будет приказать скрытно ускоренным маршем выдвинуться в направлении звуков выстрелов, изменить боевой порядок и вступить в бой по наступлению определенного события. Следует лишь учесть, что радио



Поиграть можно будет и за Францию, и за союзников. Но вот справа знамя только Пруссии. А мы где? Георгиевский стяг ничуть не менее красив, а его и не нарисовали, да и австрийцев забыли. Обидно, да?



в начале XIX в. не было, между отдачей приказа и его выполнением пройдет время. А то еще и вестового могут убить, и приказ вообще до войск не дойдет. Случайные события имеют место быть, кто-то из ваших генералов может элементарно заболеть, что отразится на битве. Существует же легенда, что Наполеон проиграл битву при Ватерлоо потому, что был простужен и, сморкаясь, неточно расслышал доклад о положении на поле боя и отдал гибельное для своей кавалерии распоряжение. Кстати, подсчеты военных историков показывают, что за всю историю человечества потери войск от голода, климатических условий и болезней в несколько раз превышают собственно боевые потери. Так что вам как полководцу придется думать и о снабжении армии, а то можно остаться без войск, так и не вступив в сражение. Но добрые авторы все-таки обещают, что игрок будет чувствовать себя маршалом, а не фуражиром.

Нам будут предложены две полномасштабные кампании, охватывающие весь период от весны 1813 г. до взятия Парижа, и еще несколько кампаний поменьше, каждая из которых будет посвящена отдельной стратегической задаче, например форсированию Рейна союзниками. Во всех кампаниях, если сражение будет происходить на месте реальной исторической битвы, игрок сможет выбрать — играть ли ему на модели реальной местности или позволить компьютеру сформировать рельеф случайным образом. Даже в последнем случае машина будет учитывать географические реалии. В горах Богемии вы получите куда более холмистое поле боя, чем на равнинах центральной Германии.

Будет еще некоторое количество отдельных сценариев-битв. В них нам придется иметь дело только с тактической частью игрового движка, зато с максимальной подробностью будут воспроизведены исторические реалии конкретных сражений. Одной Битве Народов под Лейпцигом будет отведено, как минимум, три таких сценария: один — битве в целом, а еще парочка — отдельным ключевым моментам.



Не знаю, придется ли по душе заядлым варгеймерам игра, в которой нет кнопки «End turn», но мне предпринятая Empire Interactive попытка раздвинуть рамки жанра кажется достаточно интересной. Вот только жалко, что за точку отсчета взят 1813 г., можно было начать лет на пятнадцать пораньше. Это сколько же интереснейших кампаний и сражений осталось за бортом. За Кутузова с Наполеоном обидно.

Третья не третья «Цивилизация»?..

Роман Шиленко

Civilization II: The Test of Time

Год назад в Micropros вдруг обнаружили, что борьба за титул неофициальной Civilization III уже развернулась, и в ней, с одной стороны, участвуют Sid Meier и Brian Reynolds с проектом Alpha Centauri, а с другой — Activision со своей Civilization: The Call to Power, при этом родоначальники знаменитой серии как бы оставались вне игры. Компания с мировым именем не могла позволить себе, чтобы ее вот так просто вытолкали из стратегического сегмента рынка компьютерных игр, и бросилась сотворять еще одного соискателя — Civilization II: The Test of Time. MPS находится в чуть более выгодной позиции, так как ToT появится на свет позже своих конкурентов, а значит, есть возможность учесть их ошибки, слабые места и мнение геймеров о новых фичах.

Паспорт

Жанр: стратегия

Разработчик: Microprose

Издатель: Hasbro Interactive

URL http://www.microprose.com

Дата выхода: лето/осень 1999 г.

Главная идея, принесшая серии бешеный успех, не изменилась. Играющий влезает в шкуру правителя империи и изо всех сил старается построить самую сильную и развитую цивилизацию из когда-либо существовавших на Земле, контролируя множество вопросов. Править нацией железной рукой или создать демократическое общество, прославить свою цивилизацию строительством Чудес Света или раскачать технологии и разработать систему права — все в ваших руках. Разумеется, путь наверх отнюдь не свободен и придется немало поработать локтями, распихивая конкурентов. Цивилизации-соперники управляются известными историческими личностями, с которыми вам предстоит много общаться, заключать договоры и альянсы, воевать. Основной целью игры является стирание всех инакомыслящих и инаковыглядящих народов с лица Земли, то есть взятие власти на всей планете под свой контроль или освоение космического пространства раньше конкурентов.

Первое изменение, бросающееся в глаза, это анимированные спрайты. Юниты двигаются, сражаются и умирают, население в городах работает и отдыхает, здания стали чуть живее и обладают ценными звуковыми эффектами — особенно это касается Чудес Света. Жизнь появилась и на обычных кусках местности: в воде плещутся рыбы, на равнинах пасутся какие-то травоядные создания. В целом все выглядит гораздо веселей. Второе новшество — появление связанных карт. Перемещение между картами будет осуществляться через специальные транспортные узлы и некоторые городские строения.



На глобальном уровне ToT помимо стандарного мира предлагает еще три. Авторы особо подчеркивают, что это не отдельные сценарии, а именно полноценные миры со своими юнитами, анимацией, эффектами, историей и т. д.

Есть также несколько видов юнитов, с момента рождения способных на такие перемещения. На глобальном уровне ToT помимо стандартного мира предлагает еще три. Авторы особо подчеркивают, что это не отдельные сценарии, а именно полноценные миры со своими юнитами, анимацией, эффектами, историей и т. д.

Один мир сделан в научно-фантастическом стиле. Ваш корабль-колонизатор успешно разбился вдребезги на планете, известной как Naumachia, большинство знаний и культурных ценностей утрачены. От играющего требуется заново отстроить цивилизацию, открыть и изучить все науки, вылезти в космос и вернуться на родную планету (зачем тогда, спрашивается, улетали?). В этом мире у каждой расы есть закрытые для исследований области, так что придется либо обмениваться технологиями с соседями, либо воровать. Начальные технологии хоть и звучат по-новому (например, Adaptive Farming или Craftsmanship), но на деле это старые знакомые типа Agriculture, Trade, Engineering и другие. Поначалу сражения проходят на поверхности, но с открытием космических технологий бои начнутся на орбите, а потом и на соседней планетке Nona.

Второй режим, который как бы продолжает развитие событий в научно-фантастическом мире, называется Ultimate Civ. В нем основная борьба разворачивается за контроль над всеми планетами звезды. При этом, если вы играете с семью цивилизациями, то одна из них помещается на самую дальнюю планету, где и растет в гордом одиночестве в «тепличных» условиях, с тем чтобы к концу игры вы получили мощного конкурента. Звучит заманчиво. Здания и Чудеса Света этого мира по сути повторяют своих предшественников из Civilization II, но, конечно, выглядят и называются по-новому. Замок Короля Артура превращает двух недовольных граждан в каждом дружественном городе на континенте в разведчиков (завалят информацией). Guild Library увеличит сбор налогов, Justice Network позволит городу вырасти больше седьмого размера, Fleck's Genesis сделает прорывы в двух областях ваших исследований.

Третий мир создан в стиле фэнтези и основан на популярном сценарии Midgard из Civilization II: Fantastic Worlds. Как вы, наверное, уже догадались, рулить вам придется не римлянами, не китайцами, не русскими и даже не ацтеками, а одной из семи рас: язычниками, гоблинами, эльфами, могучими визардами-стигийцами, морским народцем, расой людей-птиц под именем Buteos и самой коварной, опасной и просто ЛУЧШЕЙ расой всех времен, народов, измерений и галактик — людьми или хумансами, кому как нравится. (При этих словах со стены редакции с грохотом сорвался мой любимый восьмиметровый баннер с надписью Go Go Humans, и за стеной кто-то хрипло запел «На границе орки ходят хмуро...» — провокация, не иначе.) То ли у разработчиков не хватило фантазии, то ли они решили, что морскому народу, стигийцам и гоблинам сочетание «архитектурный стиль» неведомо, но в любом случае города могут быть построены только в четырех стилях: эльфийском — с уклоном в сторону землянок, шалашей и других природных укрытий, птичьем — сплошные горы, гнезда да насесты, языческом — все



Чудеса Света в фэнтези-мире имеют другие вывески и архитектуру, но по своему действию мало чем отличаются от своих предков из Civ2.

Фэнтези-мир, одна из новых фишек, основан на сценарии Midgard из Civ2: Fantastic Worlds и предлагает выяснить, кто же из местных рас круче.



Миры обзавелись дополнительными уровнями и связанными картами, проход в которые возможен через специальные транспортные узлы. Нельзя упускать из вида эти уровни, так как какая-нибудь раса может запросто отгрохать там мощную империю, собрать немереное войско и ломануться к вам в гости.



Все науки переименовались, но большинство из них имеют аналоги в Civ2, и разобраться с ними не составит труда, тем более с таким детальным описанием, какое предоставляет ToT.

строения грубые и примитивные, человеческом — этот стиль вы уже видели не один десяток раз.

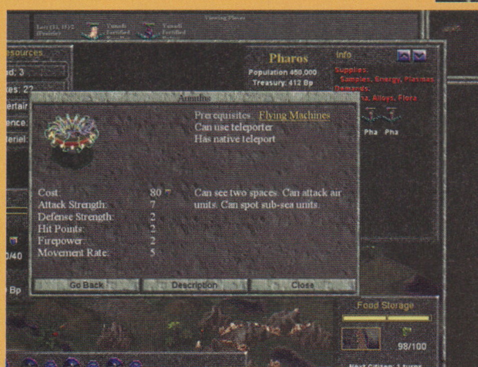
Дерево исследований подогнано под окружающий мир, то есть никакого ядерного оружия вам не видать, зато есть науки типа Сложение Саг, Коневодство, Звездная Навигация, Ритуальные Захоронения, Кузнечное Дело, Чеканка Монет, Идеограммы, Математика, Рунические Письмена и много других. Как и положено, исследование новых технологий откроет возможность строительства новых зданий и производства ранее недоступных юнитов. Фэнтези-мир имеет четыре уровня — поверхностный, подземный, подводный и воздушный. Каждый со своей картой, ресурсами, объектами строительства. Каким-то расами доступ к некоторым из этих уровней открыт изначально. Так, например, Бутеосы сразу могут осваивать воздух, а морской народ — океанские глубины. Остальным придется провести немало исследований, чтобы начать вторжение на другой уровень. Следить надо будет за всеми четырьмя уровнями. Махнете рукой на какой-нибудь из них, а через паутройку веков там вырастет такое... В общем, вряд ли вашим подданным понравится отдохнувший и технологически раскачанный вражеский десант. Чудеса Фэнтези-Света делают то же самое, что делали их предшественники в Civ2, только дизайн другой. Священный Менгир (прототип в Civ2 — Колосс) улучшает торговлю, Экскалибур (Великая Стена) удвоит вашу силу в боях с варварами и заставит соседей подумать над заключением с вами мирного договора, Оракул Мерлина (просто Оракул) удвоит эффект ваших храмов. Обычные здания тоже ограничились сменой вывесок и сменой дизайна. Новый Королевский Совет работает как старый Courthhouse, Storehouse является потомком обычной Granary, а Библиотека переименовалась в Библиотеку Саг, но своего назначения не изменила.

И все-таки Microprose делает add-on, хороший add-on с интересными нововведениями. Несмотря на все эти анимационные спрайты, переход от 8- к 16-битной графике, более человечный интерфейс, многоуровневые и многопланетные режимы, добавление возможности рубиться «вмногером», игра не потянет на звание «Третьей Части Великой Игрушки». Пройдет ли Test of Time проверку временем и станет ли достойным соперником для Alpha Centauri и Call to Power, мы узнаем совсем скоро.





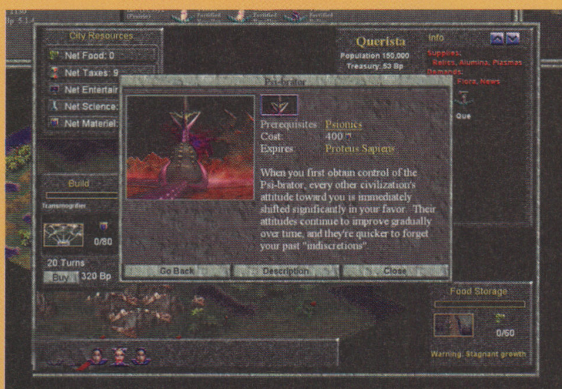
Научно-фантастический мир предлагает восстановить культурный и технологический уровень колонии, чей корабль разбился при посадке на далекой планете.



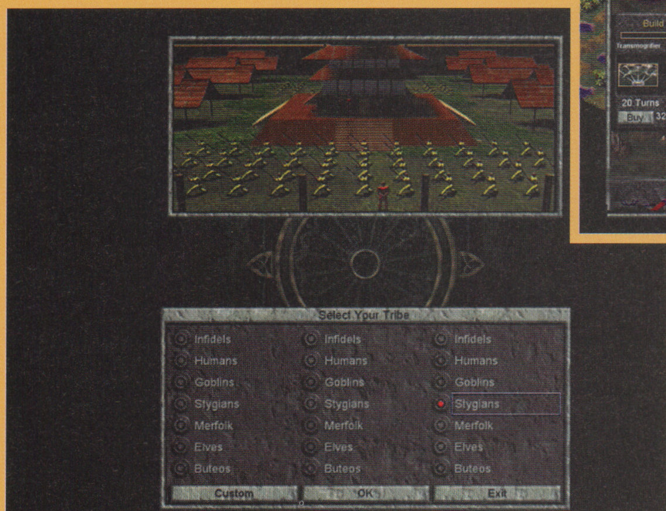
Появилось множество новых юнитов с уникальными характеристиками, и выглядят они на местности достаточно живо, так как в игру введены анимационные спрайты. Вот только как бы стремление авторов к красоте не сказалось на качестве продукта.



Пройдет ли Test of Time проверку временем и станет ли достойным соперником для Alpha Centauri и Call to Power, мы узнаем совсем скоро.



В режиме Ultimate Civ расы бьются за контроль над планетарной системой, причем если играют семеро, то один помещается на самую дальнюю планету, где нагло толстеет, пока к нему не прилетят остальные.



Новый мир — новые расы. Теперь в бою сойдутся хуманы, эльфы, гоблины, стигийские визарды, язычники, морской и птичий народ.



И снова в «Диаблу» играет страна

Revenant

«...и забыли геймеры, что такое RPG настоящая, и стали играть в «Диабло» все время свободное, и веселились как дети малые. А злой колдун Издатель возрадовался и захохотал громко и ужасно, и так сказало чудовище: «Да будет вечно возвращаться на экраны ваши Диаблище треклятое лишь с именами различными, картинками наикрутейшими да AI все более навороченным». И было так. И возвращается с тех пор «Диабло», и играют в него геймеры, и радуется Издатель делам своим, ибо на разработку идей новых денег не потрачено...» — геймерские хроники, ящик 12, свиток 4.

Николай Панков ака Лыжник

Паспорт

Жанр: диаблоподобная RPG
Разработчик: Cinematix
Издатель: Eidos Interactive
URL: http://www.eidos.com
Дата выхода: август 1999 г.

Вот и еще одной «Диаблой» решили порадовать нас разработчики из компании Cinematix. Называется оно теперь Revenant. По жанру эту игру можно отнести к... «Диаблам»! Нет, конечно, теоретически это action, а если верить авторам, то даже и вовсе RPG, но смысл-то от этого не меняется.

Очень настораживает сюжет данной игры. Почему-то складывается впечатление, что его разрабатывали те же люди, что пишут сценарии для мексиканских сериалов. Например, на эту мысль наводит полная амнезия главного героя. Что-то он, конечно, помнит, но это что-то является профессиональными навыками, в остальном в его черепушке господствует пустота. Самое время обратиться к доктору Педалесу (или к кому там положено обращаться в таких случаях в мыльных операх). Однако тут маленькая проблема: Локе Д'Аверам, а именно так и зовут этого персонажа, к доктору пойти не может. Не далее как десять тысяч лет назад с ним случилась маленькая неприятность — он скоропостижно скончался. И теперь, будучи воскрешенным неким Королем Тендриком, Локе работает на него в качестве частного детектива.



Что действительно изменено, так это система боя. Теперь можно не просто подходить и стукать дубиной по врагу, а выбрать тип атаки.

Тендрика мучает другая проблема, тоже вполне в стиле богатых, которые плачут. У него уперли дочку. Причем совершили это злодеяние какие-то древние почитатели неведомого культа, с которыми и предстоит разобраться воскрешенному специалисту. Не совсем понятно, вообще-то, неужто за все время, пока Локе бродил по Землям Теней, население острова Ahkuilon настолько деградировало, что это задание некому выполнить? Но не мне судить о решениях Тендрика — он все-таки какой-никакой, а король. Ну, как это принято, во время расследования оказывается, что это было не просто похищение, а происки врагов, связанных с древней цивилизацией, а Локе, разумеется, совершенно случайно находит ниточку к своему прошлому.

Как и полагается каждой следующей «Диабле», эта в чем-то превосходит предыдущие. Конечно, проще всего превосходить другие «Диаблы» по графике и спецэффектам. Причем необязательно реально делать какие-нибудь шедеврообразные нововведения, достаточно просто сделать их другими и заявить при этом, что у нас гораздо круче, чем у них. В «Ревенанте», например, по словам разработчиков, будет очень реалистично выполнена смена дня и ночи, что, несомненно, выгодно отличит его от оригинала. Своеобразное заявление, надо сказать, учитывая, что в Diablo большая часть игры проходила в подземных коридорах... Также в игре будет, как обычно, улучшено освещение и все такое. Как обычно, все 55 заклинаний будут выглядеть





Основным предметом гордости разработчиков является система динамического освещения и всего, что связано с графикой, — самая крутая из всех диабловых клонов.

просто превосходно, так что с «Диаблой» и не сравнить, а любой предмет, будь то доспех или оружие, используемый персонажем, будет менять картинку изображения персонажа.

Что действительно изменено, так это система боя. Теперь можно не просто подходить и стукать дубиной по врагу, а выбрать тип атаки: быстро и часто настучать противнику по черепушке, сделать это нормально или медленно, но точно вломить ему с размаху. Программисты не поленились сделать сотни маленьких анимаций с вариациями на тему ударов, одни из которых получаются сами по себе, а другим придется учиться в городе. (Ну как же «Диабла» и без города?!) Благодаря этому каждый раз, когда вы пытаетесь нанести удар, программа сначала графически определяет, попали вы или нет, а затем, опираясь на ваши показатели, рассчитывает, на сколько именно вы тюкнули супостата. Кстати, возможно использование джойстика, это чтобы вам еще меньше казалось, что вы играете в RPG.

Система магии небезынтересна, хотя, конечно, и не нова. Она базируется на зачарованных талисманах, каждый из которых создает какой-либо магический эффект. Помимо того, комбинируя талисманы, можно добиться различных магических эффектов.

В мультиплейерном режиме можно играть четырьмя различными персонажами. Кроме Локе, который по сути своей является воином-магом, можно стать на выбор: совсем магом Наварро, совсем не магом Байне или убийцей Морганной, которая вообще ни то, ни другое.

Чем «Ревенант» серьезно отличается от «Диабло», так это своей RPG'шностью. Вернее, ее отсутствием. Уж на что оригинал был в этом отношении убог, а все-таки иногда казалось, что у меня есть цель, отличная от стучания металлическими предметами по черепам обитателей подземелья, но, судя по всему, рассматриваемое творение решило и в этом отношении переплюнуть своего предшественника. Исходя из доступной мне информации, очевидно, что клоны «Диабло» по мере удаления от предтечи все больше и больше становятся похожими на аркаду. И вообще, по моему мнению, эта игра едва ли удостоится большого внимания игровой общественности. Посудите сами, даже в этой статье слово «Ревенант» встречается всего четыре раза, включая этот, а Diablo — целых девять, даже если этот не считать...



«Диабла» — она «Диабла» и есть, как ее ни называй. Реанимированный через десять тысяч лет после своей смерти главный герой принимается бродить по магическим землям двухмерного характера с целью выяснить, кто спер королевскую дочку и попутно навалять всем встречным недоброжелателям.



Красота-тра-та-та. Кроме лиловости, эта сцена мало чем отличима от всех остальных сцен во всех остальных диаблообразных игрушках современности.

Вместо «Силы и Магии» — «Мечи с Волшебствами»

Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

Весьма многообещающий проект достался Westwood в наследство от Virgin Entertainment. Новая игра жанра RPG обещает затмить даже недавно изданную той же Westwood Lands of Lore III (ха! Удивили. — Прим. отв. ред.). Ответственность за успех проекта лежит на Дэвиде Бредли, хорошо знакомом многим поклонникам ролевых игр по последним частям Wizardry, и уж он постарается не просто выпустить хорошую игру, а сделать ее лучшей среди всех RPG.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Жанр:	RPG
Разработчик:	Heuristic Park
Издатель:	Westwood Studios
URL	http://www.westwood.com
Дата выхода:	сентябрь 1999 г.

Обилие идей, которые собирается реализовать команда Heuristic Park, способно впечатлить любого игрока. А ведь задумка очень проста: объединить в одной игре достоинства всех предшествовавших ей проектов, а также использовать новейшие достижения в области 3D-технологий.

Сейчас каждый разработчик понимает, что вид от первого лица лучшим образом реализован в различных action-играх вроде Quake II, Unreal и Half-Life. Движок, неспособный выдавать такую же качественную и быструю картинку, уже отстал от жизни и без сомнения понизит интерес к игре. Претендовать на высокую оценку может только полностью полигональная, поддерживающая аппаратное ускорение трехмерной графики система. Этими свойства-





Фигурка слева — выбранный в данный момент персонаж. Ее зовут Мэйлита. А смотрит она на свою лучшую подругу Надю, с которой вместе постигала искусство волшебства в школе магии. Кто знает, не решит ли судьбу вашего путешествия вовремя произнесенное одной из них заклинание или просто чувствительный удар посохом промеж глаз врага.

ми Swords & Sorcery обладает в полной мере. Текстурированные монстры и участники команд предстанут перед вами во всей своей красе. Использование заклинаний будет не только давать желаемый эффект — снимать хитпоинты с врагов, восстанавливать жизнь, освещать темные коридоры, но и радовать глаз красивыми искорками, всполохами и лучами.

Однако разработчики пошли еще дальше. Кто сказал, что всем и каждому нравится постоянно видеть перед собой только фигурки монстров и бьющий по ним меч? Тем, кто предпочитает вид от третьего лица, игра предоставляет такую возможность. Мало того, разработчики очень серьезно отнеслись к этому режиму и даже предусмотрели смену персонажем надетых на него доспехов. Если вы поменяли простую рубаху на новенькую блестящую кольчугу, фигура вашего героя немедленно примет соответствующий вид.

А как вам идея прокатиться на лошади? И не просто увидеть впереди себя холку вороного жеребца, а самым натуральным образом сесть в седло и помчаться в атаку? Никаких проблем, девиз фирмы — «клиент всегда прав». Вот он, ваш верный друг, перед вами, готовый отнести вас хоть на край света. Если же вашей команде повстречались затопленные подвалы какого-нибудь древнего храма, то все как один превращаются в отменных пловцов, и задание, хоть и мокрое, но будет с честью выполнено.

Нельзя не упомянуть про непременные атрибуты современной RPG — погоду и время суток. Без них виртуальный мир не станет настолько похож на реальность, чтобы забыть обо всем и просто зажить новой удивительной жизнью. После таких достижений с персонажами добавить суточный цикл, облачность и осадки сложности не представляет, что и было сделано.

Рассказывая про управление героями, контроль их действий и назначение приказов, я могу только еще раз восхититься полнотой реализации способов боя и движения и соответствием их вкусу любого RPG'шника. В игре есть оба режима: пошаговый и реального времени, причем скорость последнего регулируется от медленного, без которого бывает трудно уследить за всеми шестью персонажами, до быстрого, наверное специально сделанного для натренированных бойцов-квакеров.

Много внимания уделено генерации своей команды. Игроку на выбор предоставляется 10 различных рас, среди которых непременные эльфы, гномы и люди, но кроме них присутствуют и более экзотические личности вроде слонов-силачей, из которых выходят отличные воины. Классов, которые могут быть взяты для каждого персонажа, целых пятнадцать, при этом, конечно, нельзя обойтись без определенных ограничений: например, тот же слон не может быть вором, руки все-таки привыкли к топорам, а не к деликатной работе — шарить по карманам.

Каждому новоявленному герою позволено выбрать желаемое из сорока двух навыков, пятидесяти заклинаний, а также подобрать что-то по душе из восьми специализаций. А чтобы все шестеро не оказались похожими друг на друга как две капли воды, для некоторых рас можно выбирать разные лица и цвета одежды. Некоторые расы, как можно догадаться, это прежде всего люди, затем весьма похожие на них эльфы и гномы, и, возможно, кто-то еще. Вряд ли будут разные лица у человекоподобных ящериц и каких-нибудь пушистых созданий, но в финальной версии для них могут добавить различную окраску кожи или меха.

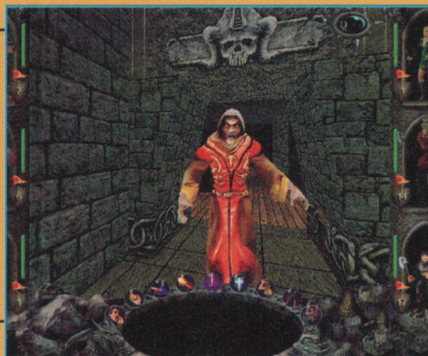


Наверное не стоило заходить в этот склеп, нельзя быть такими самоуверенными. Даже Тондор — уж на что крепкий малый, слон! — и то ничего не смог поделать против магической атаки мумии. Может быть, заклинание на время остановит врага, и можно будет укрыться в безопасном месте, чтобы подлечить раны.

Про сюжет сейчас трудно сказать что-то конкретное, но ведь так и должно быть: разобраться в нем и есть задача игры. Известно, что цель всего путешествия — легендарный Меч Мавина, выкованный из двух кусков металла, благословленного и проклятого, придавших мечу непобедимую мощь. Именно на его поиски отправляется самая смелая и решительная команда, и они наверняка добьются успеха. Сделать это будет не так просто. Как всегда дорога к цели идет непрямо, по ходу действий придется и помогать страждущим, и очищать леса, поля и катакомбы от засевших в них мерзких тварей хаоса, ну и, наконец, спасать мир от козней последователей темных сил, по старой привычке пытающихся превратить мир в безжизненную пустыню.

В игре есть оба режима: пошаговый и реального времени, причем скорость последнего регулируется.









Все-таки шестеро героев на одного игрока — это много. Поэтому за каждого из них может играть кто-то из ваших друзей.

Еще одна замечательная деталь Swords and Sorcery — многопользовательский режим. Да и странно было бы не включить его поддержку в игру, все-таки шестеро героев на одного игрока — это много. Поэтому за каждого из них может играть кто-то из ваших друзей. Правда, для этого нужна локальная сеть или доступ к Westwood Online — игровой системе компании, информацию о которой можно получить по адресу http://www.westwood.com/westwoodonline/. Кроме того, мультиплейерный персонаж свободно перемещается в одиночную кампанию и может с меньшими проблемами выполнять задания, будучи неплохо развитым во время многопользовательской игры. И даже еще удобней: сохраняются все предметы, которые вам удалось собрать. С обратным переносом из сингла в мульти также нет никаких проблем.

По дате выпуска Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness Westwood занимает очень мягкую позицию, чтобы никакие сроки не довлели над командой Девида Бредли и игра получилась именно такой, как задумывалось, без сокращений и компромиссов. Проще говоря, дата релиза не объявлена. На сегодняшний момент более или менее точным считается срок в течение 1999 года, хотя есть и более оптимистичные прогнозы — нынешнее лето. Конечно, чем раньше появится игра, тем лучше, но ради получения качественной и до конца продуманной RPG можно и подождать.

Дополнительная информация о компании-разработчике Heuristic Park должна в скором времени появиться на их сайте — http://www.heuristicpark.com/, но пока по этой ссылке можно обнаружить только упоминание о том, что страничка откроется в середине мая, то есть срок уже прошел. Хочется думать, что такая задержка связана с интенсивной работой над игрой, вызванной желанием поскорее ее выпустить, ведь кроме Lands Of Lore III ее подстерегают куда более грозные противники — Might & Magic VII (можно сказать, прямой конкурент, если судить по названию) и Diablo 2.





А это — Бомбасту, кабаноподобное существо с добрым сердцем. По-свински он себя ведет только с врагами. Как ни странно, но его движения изящны и осторожны, недаром его специализация — стрельба из лука.

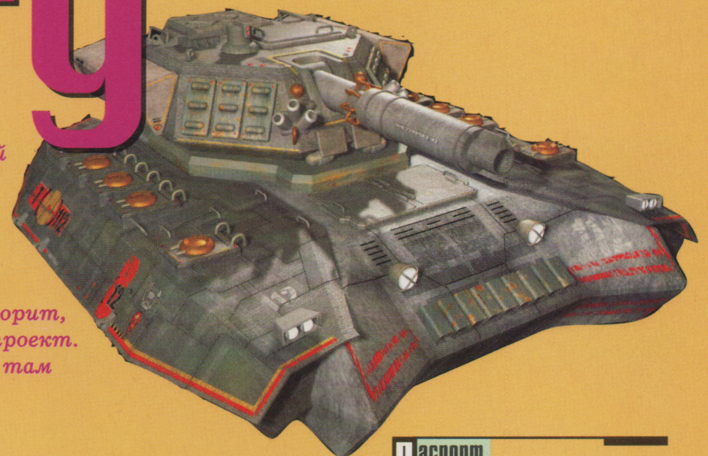


Красиво выглядит, но смертельно опасно! Если не позаботиться о себе, например пришпорив коня и дав деру, можно и погибнуть.

Рецепты калифорнийской кухни

Infantry

Юрий Салтыков aka Битник



Все-таки иноземные разработчики игр — на редкость странный народ. Похоже, во многих из них неистребима уверенность, что если взять и в правильных пропорциях смешать находки нескольких хитов, то и новый «продукт» обязательно получит хитовый статус. Очередной образчик такого подхода и представляет собой готовящаяся к выходу Infantry от Harmless Games. Имя этой команды разработчиков никому ни о чем не говорит, что и не удивительно, Infantry — их первый самостоятельный проект. Ранее эти калифорнийские хлопцы работали на Virgin и сделали там SubSpace.

Итак, каков же на сегодняшний момент рецепт игрового хита?

1. Игра должна быть многопользовательской, предпочтителен вариант вообще без однопользовательской части.
2. Мультиплейер обязательно должен идти через Internet, и никак иначе.
3. В качестве жанра приемлемы только action и RPG. Соответственно идеальный жанр — action/RPG.
4. Игра должна быть дешевой, но хорошо бы, чтобы игроки отстегивали всяким там разработчикам-издателям неоднократно и регулярно.
5. Всяких фенечек, примочек и заморочек должно быть столько, чтобы нормальному человеку не хватило жизни, чтобы все освоить. Видов техники должно быть десятки, видов оружия — сотни, разнообразных навыков, профессий и специализаций — тысячи. Обилие создает впечатление разнообразия — народу это нравится (должно нравиться).
6. Так как все оригинальные игровые идеи уже давно перестали быть оригинальными и превратились в штампы, то игра должна совершенно отчетливо и без малейшего зазрения совести клонировать какую-нибудь проверенную годами и любимую общественностью игру. В данном случае в качестве прототипа взят X-Com, что вообще-то не так уж и плохо.

Паспорт

Жанр: on-line action-RPG
Разработчик: Harmless Games
URL http://www.harmlessgames.com.
Издатель: Brainscan Development
URL http://www.brainscan.net
Дата выхода: осень 1999 г.





Обещают нам много: Ultima Online в sci-fi мире, без багов и глюков, с огромным количеством оружия и возможностей коллективной игры. Только вот что из всего этого молодая фирма Harmless Games реально сможет сделать?..

А теперь, согласно заветам классиков диалектического материализма, перейдем от общего к частному и посмотрим, что за зверь такой Infantry и с чем его нам будет предложено есть.

Сюжет есть, его не может не быть. Без сюжета по нынешним временам даже шутер не живет.

Верхи не могут, низы не хотят — быть войне, да не просто войне, а войне всех со всеми в галактическом масштабе.



Действо сможет разворачиваться в разрешениях вплоть до 1800x1440. Такого никакой Ultime Online не снилось.

Двадцать второй век. Землей, как положено, управляет суперкорпорация, которая, используя новейшие достижения науки и техники, основывает колонии по всей Солнечной системе и нещадно эксплуатирует природные ресурсы последней. Колониям, само собой, сильно не терпится получить самостоятельность. Эти их притязания подкрепляются накопленными повсеместно немереными запасами оружия и прорезавшимися у колонистов под влиянием неземных природных условий псионическими способностями (здравствуй, X-Com!). Верхи не могут, низы не хотят — быть войне, да не просто войне, а войне всех со всеми в галактическом масштабе. На этом месте сюжет кончается, а игра начинается.

Infantry — проект на 100% онлайновый. Будет сервер с быстрым (хочется надеяться) доступом, каждый желающий скачивает себе абсолютно бесплатно клиентскую часть, коннектится с сервером — и полный вперед. Не забывай только отстегивать ежемесячно по 10 североамериканских долларов за доступ к серверу. Будет и коробочный вариант с некоторым количеством уже предоплаченного времени (здравствуй, Ultima Online!).

Игровое пространство представляет собой набор огромных, по заверениям разработчиков, карт, тут тебе и марсианские горы, и ядовитая атмосфера Венеры, и океаны на спутниках Юпитера. Карты связаны между собой порталами, и игрок волен перемещаться между ними по своему усмотрению. На каждой карте одновременно может заниматься взаимоистреблением до 150 человек. Графический движок — двухмерный с отрисованным пейзажем и видом в 3/4 (здравствуй, Diablo!). Обещается поддержка графических режимов от 640x480 до 1800x1440. По пейзажу, над ним и под ним бегают пехотинцы, ездят танкисты, летают летчики, ползают тунелепроходчики и плавают моряки. Все работы хороши, выбирай на вкус.

Infantry — игра командная. Бой ведется по всем правилам стратегии и тактики. Применяются как пешие специалисты, так и моторизованные, последние преобладают.

Для передвижения и стрельбы будут предложены самые разнообразные механизмы. Точное число держится в секрете, но даже неполный перечень типов впечатляет: легкие багги, разнообразные танки, водные и воздушные суда, а также наземные модификации с возможностью полета и плавания. Некоторые самоходки будут способны сцепляться в единое целое, получая при этом особые способности. Эдакий монстр будет обладать значительной огневой мощью. Будут и просто танкодредноуты, которые в одиночку неуправляемы. Чтобы с толком использовать такой экземпляр на поле боя, понадобится экипаж из 3—4





человек. Ассортимент стрелкового оружия и спецоборудования для пехоты еще более обширен. И все эти чудеса милитаристской мысли, примененные с чувством, с толком, с расстановкой, обязательно принесут одной стороне победу, а другой — бесславное поражение. Взвейтесь соколы орлами!

Но если бы проект ограничивался банальным kill'em all стенка на стенку, то о нем не стоило бы и упоминать. Самой сильной его частью является игровая концепция как таковая. Как выразился главный дизайнер Infantry, они хотели сделать многопользовательский Internet-X-Com в реальном времени. Что было главным в X-Com? Правильно подобранная команда специалистов. В Infantry так же: сам по себе даже очень крутой игрок недолго проживет. У каждого персонажа при начальной генерации задаются склонности и задатки, кто-то выберет себе склонность к бронетанковой

технике, кто-то к разведке и снайперскому делу. Даже пацифистски настроенные личности смогут найти себе дело по душе, ремонтник или полевой врач тоже нужны в любой серьезной команде. Судя по всему задумано, что каждый игрок будет достаточно узким специалистом,



Первоначально планировалось этим летом выпустить игру в большое плавание, а пока дело дальше альфа-тестирования не продвинулось.

соответственно кооперация и грамотная координация — ключевые моменты. Это уже не просто мультиплейер, это попытка воссоздать в киберпространстве кусок кибержизни. Идея эта органично ложится на то, что сейчас принято называть ролевыми элементами в игре. Каждый персонаж нестатичен, с приобретением опыта увеличиваются его возможности и доступные ему виды техники, вооружения и оборудования. Чтобы все сразу не ломанулись в Наполеоны, введены жесткие ограничения на начальных уровнях. Начинающий пехотинец получит в качестве табельного оружия водяной пистолет или рогатку на выбор. А в качестве бронежилета — пижаму с нарисованной на спине мишенью. Неопытный псионик сможет разве что муху в ступор ввести, а водиле для начала дадут покататься на экскаваторе для рытья противотанковых окопов. Новичок должен найти братьев по оружию, влиться в их строй и научиться быть полезным, иначе ему не выжить. На войне как на войне.

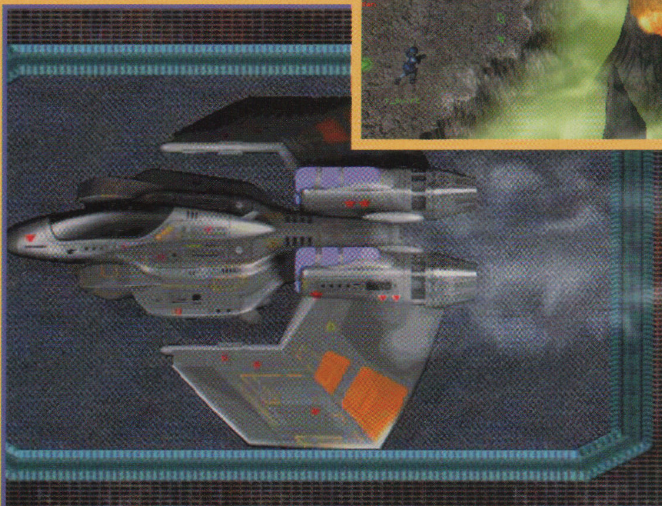
Сама по себе идея грандиозная; я уверен, что через несколько лет мы все будем играть в такие игры. Самый навороченный AI не сможет заменить непредсказуемого поведения реального человека, я уж молчу о прелестях общения, даже если оно ведется через чат-окошко внизу экрана. Но вот в применении к Infantry ну нету у меня оптимизма и ощущения, что это начало новой игровой эры. Уж больно много всего и сразу обещают нам разработчики. Еще никто не отменял закона: чем сложней система, тем сложней ее сбалансировать. Игра же, в которой нарушен баланс, наскучивает через 2 часа максимум. Пресс-релизы и рассказы авторов и издателей порождают больше вопросов, чем дают ответов. У меня создалось впечатление, что программисты с дизайнерами и сами толком многого не знают. Чего стоит одно заявление, что постоянно, ежедневно развивающаяся игра — это куда круче, чем просто купить коробку за $50, пройти за 2 недели, а потом год ждать выхода продолжения. Почему-то на этом месте мне вспомнился рассказ одного моего знакомого, который попал в бета-тестеры Settlers 3. Поначалу этот тестинг вылился в немереные мегабайты ежедневной загрузки очередных патчей, исправляющих ошибки, допущенные в предыдущих патчах. Но то был бета-тестинг, а здесь, похоже, разработчики считают, что подобная практика допустима и в коммерческом проекте.

Не вселяет лишней бодрости духа и то, что последней новостью на сайтах разработчика и издателя является пресс-релиз от 5 марта. А сейчас, если календарь не врет, на дворе лето началось. Первоначально планировалось этим летом выпустить игру в большое плавание, а пока дело дальше альфа-тестирования не продвинулось. Мне кажется, что большой популярности Infantry снискать не суждено, но есть две группы игроков, которым я посоветовал бы периодически заглядывать на http://www.harmlessgames.com. Во-первых, это любители всего нового и необычного, у них есть шанс попасть в бета-тестеры. А во-вторых, это те, кто сейчас живет в Ultima Online, но уже по горло сыт фантазийным антуражем. Есть шанс, что Infantry может оказаться той же «Ультимой», но в более жестком мире sci-fiction. 



Поскольку нынче без большого количества «элементов RPG» никуда, в Infantry сделано все необходимое для поклонника жанра, включая гибкую систему генерации персонажа.







Горячая скандинавская девушка спасает мир

The Longest Journey

Роман Шиленко

Паспорт

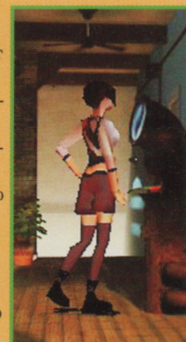
Жанр:	квест
Разработчик:	FunCom
Издатель:	FunCom
URL	http://www.funcom.com
Дата выхода:	лето 1999 г.

На рынке традиционных квестов в последнее время довольно редко появляется что-то, заслуживающее внимания. То ли виноват кризис жанра, то ли разработчики заперлись в недрах своих фирм и в глубокой тайне пишут новые графические движки для перехода в 3D, но за год я заметил появление Quest for Glory V, очередного King's Quest (оба от Sierra) и Grim Fandango.

Впрочем, этих трех оказалось достаточно для доказательства того, что жанр adventure еще жив. В настоящее время готовятся сразу три проекта: Sierra делает третью часть Gabriel Knight, немецкие Discreet Monsters почти завершили работы над The Real Neverending Story, а FunCom, расположенный где-то в Скандинавии, создает The Longest Journey.

Игра разворачивается в двух мирах-близнецах. Первый, Stark, построен по законам логики, здесь царствуют Наука и Технология, главную роль в управлении играют не стрáны, а транснациональные корпорации и кругом сплошной киберпанк. В общем, во многих фильмах, книгах и играх именно так выглядит будущее Земли. Второй мир, Arkadia, являет собой прямую противоположность своему брату. Мистика, магия и эмоции лежат в основе этого мира. Равновесие между хаосом и порядком, разумом и чувствами, реальностью и сном — главная сила во Вселенной, и поддерживается она извне богоподобным Стражем, сидящим в одинокой башне где-то в пространстве между двумя мирами. Вернее, он сидел там до последнего времени, а потом внезапно исчез. Освободившись от контроля, силы Хаоса тут же потянули одеяло на себя, и это грозит глобальной катастрофой, в результате которой погибнут оба мира.

Где тут очередной рыцарь на белом коне? А вот и она... ОНА?! Эйприл Райан, восемнадцати лет от роду, назначена добровольцем, которому предстоит спасать все живое. Разработчики придали ей вид и характер типичной скандинавской представительницы прекрасного пола. Вот он, наш ответ Ларе Крофт! До сих пор в жизни Эйприл не было ничего примечательного — изучала себе искусства в Академии, а потом... Потом она открыла в себе способность перемещаться между двумя мирами с то же легкостью, с которой обычные люди переходят в другую комнату, и встретила странного (а других тут и нет) человека по имени Кортес. Незнакомец по-быстрому объяснил девушке, что в ее руках судьбы миллиардов людей и что только она способна восстановить Космическое Равновесие, да и впоследствии частенько произносил монологи. Эйприл отправляется



Знакомьтесь — Эйприл Райан, главная героиня TLJ, настоящая скандинавка, по словам авторов из норвежской фирмы FunCom, и ответ старушки Европы Ларе Крофт.



Аркадия, мир магии, мистики, снов, населенный странными созданиями. Из двух миров-близнецов этот самый красивый.



Эйприл открывает в себе способность скользить между двумя мирами и сразу же пускается в долгое путешествие, цель которого — восстановить Космическое Равновесие.



TLJ — игра очень мирная, в ней нет поединков и остывающих трупов. В ней даже погибнуть нельзя! Все направлено на исследование миров и решение множества головоломок, а война пусть подождет.

в очень длинное путешествие. В нем ей предстоит встретить огромное количество самых разных существ: красивых и безобразных, дружелюбных и злобных, белых-пушистых и скользких-зеленых, просто придурков и не просто. Пожалуй, главным помощником станет торгаш, которого зовут Бернс Флиппер (прямо как дельфина). Обитает он где-то в портовом районе Старка и продает все — от зубочисток до спутников.

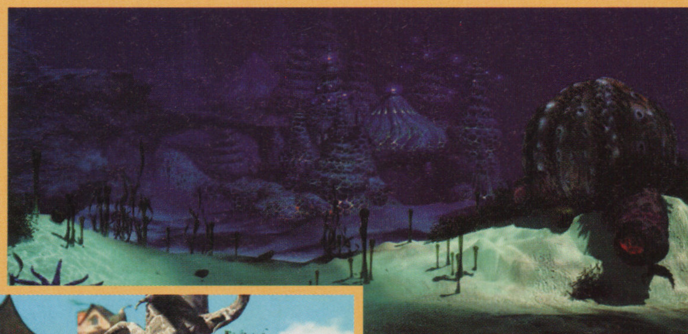
Сюжет игры линеен и разбит на тринадцать глав. Но если у некоторых глав еще могут быть разные концы, в зависимости от сделанных вами в ходе прохождения выборов и решения определенных головоломок, то общий финал один — силы Хаоса отброшены, Равновесие восстановлено, все остались живы. Основным занятием в TLJ станет исследование двух миров и решение огромного числа головоломок. Тут есть головоломки, основанные на диалогах, логические, экшн, ограниченные по времени, связанные с предметами в инвентаре и головоломки на внимательность. Вот чего нельзя будет сделать, так это устроить мортал комбат. Ни руками, ни ногами, ни случайно найденным в кустах холодным или горячим оружием не дадут воспользоваться — в TLJ все решается мирным путем, и даже умереть в игре невозможно. За прохождение большинства головоломок дается какая-нибудь награда. Либо на карте появятся новые места, либо приползет болтливое создание, либо покажут небольшую видеовставку.

Уровень сложности головоломок в начале игры обещает быть примитивным, но почти сразу начнет расти по мере прохождения. Это сделано для того, чтобы и новички быстро привыкли к жизни в условиях жанра, и ветераны не особо кривились. По словам авторов, на прохождение TLJ потребуется часов 40 игрового времени. Все диалоги расписаны заранее, и при встрече с персонажем всплывает окно и предлагает несколько вариантов на выбор. Вроде все как обычно, но учтите, что каждый, с кем вы говорите, обладает характеристикой «отношение к Эйприл Райан», которая легко изменяется как в лучшую сторону, если ваши фразы спокойны и не содержат наездов, так и в другую. Так что, в каком расположении духа вы оставите этого NPC, в таком его и встретите. Хотя если вы кого-нибудь все-таки крепко расстроите, то информацию сможете достать из других источников — авторы утверждают, что затыков не будет. В целом общение с персонажами напоминает скорее первый Gabriel Knight, чем множество квестов последних лет. Всего обещано около 50 членораздельно говорящих существ (NPC) и 100–120 мест для посещений, раскиданных по трем мирам. Да, да, именно по трем, так как придется сбегать в мир с башней, покинутой Стражем.

Интерфейс весьма прост и подстраивается под текущую ситуацию. Все управление осуществляется мышкой, хотя есть и набор горячих клавиш. Можно включать/отключать субтитры и множество графических эффектов, а также имеется средство просмотра предыдущих диалогов и видеовставок. Вся история о мирах-близнецах, путешествиях между ними и очередном нарушении Космического Равновесия родилась в норвежской голове Рагнара Торнквиста, главного продюсера и ведущего дизайнера TLJ, и не имеет литературного или киношного прототипа. Что очень хорошо, так как не возникнет мысли — «где-то я все это уже видел».

TLJ нарисован в режиме 640x480 в 16- и 32-битном вариантах. Графика наполовину двухмерная, наполовину трехмерная. Все фоновые изображения и анимации, объекты окружающей среды — в 2D, персонажи, машины и всяческие дивайсы — в 3D. В целом вся игры выглядит трехмерной, поскольку все сцены были созданы в 3D Studio MAX 2.0, а затем их импортировали в игровой движок. Тем самым были решены проблемы правильного освещения персонажей по отношению к фону в режиме реального времени, масштабируемости объектов при удалении/приближении, правильного расположения персонажей относительно разных предметов. Разработанная технология, по словам FunCom'овцев, позволяет создавать очень реалистичные миры. Осталось проверить это своими глазами. На каждого персонажа отводится до тысячи полигонов при скорости вывода в 20 кадров в секунду на 233-м «Пентиуме». Динамическое цветное освещение от подвижных источников света, движение губ, совпадающее с произносимыми словами, альфа-прозрачность, рассеивание света в атмосфере и другие страшные вещи составляют арсенал графического энджина TLJ. Анимации сделаны способом motion-capture с последующим наложением их на трехмерные «скелеты» персонажей. Недостающие положения движок самостоятельно рассчитывает на лету по наиболее близким из имеющихся.

Музыка к TLJ писалась два года и призвана создать общую атмосферу таинственности происходящего — психоделику нагнетать будут. Однако она не играет постоянно в фоне, а появляется в определенных местах или ситуа-





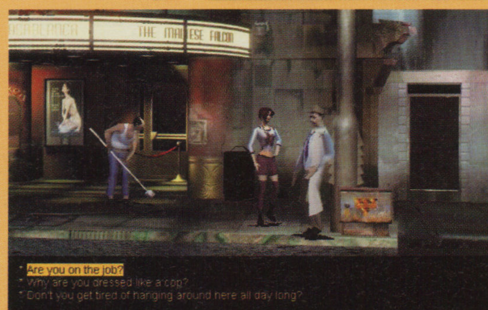
Графика сочетает двухмерные фоновые картинки и трехмерные объекты на переднем плане и является одной из самых сильных сторон игры. Все сцены создавались в 3D Studio MAX 2.0.

!

Основным занятием в TLJ станет исследование двух миров и решение огромного числа головоломок.

Все диалоги расписаны заранее, и при встрече с персонажем всплывает окно и предлагает несколько вариантов на выбор.





Система диалогов не столь наворочена, как у Lucas Arts, но теперь у каждого NPC есть показатель отношения к Эйприл, меняющийся в зависимости от сказанных слов. При этом портить отношения все равно можно, так как любая информация будет доступна из нескольких источников.



циях. Идея использовать 3D-звук отпала сама собой, после того как было решено не делать свободно плавающую камеру, поэтому все идет через DirectSound и никакие особые аппаратные средства для музыки не задействуются. Зато игра поддерживает большинство существующих в природе 3D-акселераторов через Direct3D, а Voodoo и Voodoo 2 — через Glide. Хотя можно работать и с программным ускорителем, но на 200-м «Пентиуме» MMX как минимум.

Самыми сильными сторонами TLJ являются не встречавшийся ранее сюжет, сложная система двух миров, графика и девушка в главной роли. Еще один большой плюс в том, что игра делается в Старом Свете, а в нем, как правило, появляются более качественные продукты. Настораживает только один факт — игра пишется уже больше трех лет, и как бы она не стала, действительно, longest по срокам исполнения. Вся надежда на горячих норвежских парней из FunCom'а.

Крепко сидит мой резиновый шлем на голове!

Trans-Am Racing '68—'72

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

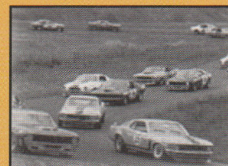
Жанр: исторические автогонки
Разработчик: Engineering Animations, Inc.
Издатель: GT Interactive
URL http://www.strategyfirst.com
Дата выхода: лето 1999 г.

Более 30 лет назад, 25 марта 1966 года, в солнечной Флориде на гоночной трассе Sebring состоялись первые соревнования серии Trans-Am, первоначально носившие название Trans-American Sedan Championship. В них участвовали автомобили самых известных американских производителей — Ford, Chevrolet, Dodge, AMC, Pontiac и Plymouth, а пилотировали машины лучшие гонщики мира, в том числе и будущие чемпионы «Формулы-1».

Это были великие времена рок-н-ролла и высадки американцев на Луну, и машины были просто настоящими монстрами. Тех же самых стремительных четырехколесных зверей, которые участвовали в очередной гонке, любой американец мог купить на следующее утро в ближайшем автосалоне и лично испытать всю их мощь, насладиться рокотом двигателя и почувствовать себя одним из участников очередных соревнований. Такая возможность принесла Trans-Am бешеную популярность, а производителям — баснословные барыши.

Trans-Am Racing намерен действительно стать самым точным симулятором гоночного автомобиля за всю историю компьютерных игр.

Те годы, к сожалению, уже прошли. Теперь уникальный гоночный автомобиль мало похож на своего серийного собрата, и многие с грустью вспоминают былые времена. Чтобы новое поколение помнило о своей истории, команда разработчиков Engineering Animations, Inc. решила возродить те легендарные годы на компьютере.



Фотография шестидесятых годов. Этап чемпионата в Mid-Ohio.

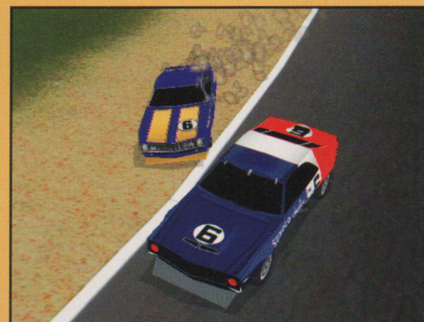
Сезоны 1968—1972 годов выбраны не случайно. 1966 и 1967 годы — это становление Trans-Am, появление лидеров и накопление зрительского



А рядом — та же трасса, но уже в компьютерном варианте.








Марк Донахъю на своем Chevrolet Camaro. Легендарная личность, не оставлявшая никаких шансов остальным участникам Trans-Am на протяжении всех четырех сезонов 1968—1972 годов.

интереса, а начиная с 1968 года соревнования обрели статус поистине самого главного события в своем классе. Агрессивность, почти пренебрежение личной безопасностью, неимоверное желание выиграть правили на всех трассах, и ради победы все участники соревнований, от техников до гонщиков, готовы были сделать даже невозможное. В 1972 году были изменены правила, упорядочившие многие технические детали, и был потерян свободный дух, который поддерживал непередаваемую атмосферу на трассе и в боксах в течение 6 лет.

В отличие от многочисленных аркадных автосимуляторов, которые, несмотря на рекламу, кричащую о «самом точном воспроизведении дорожных условий и характеристик машины», еле-еле дотягивают до среднего уровня, Trans-Am Racing намерен действительно стать самым точным симулятором гоночного автомобиля за всю историю компьютерных игр. Именно игр, поскольку в серьезных промышленных разработках точное физическое моделирование давно играет важную роль. Из этой области программирования и пришла команда Engineering Animations, Inc. На их счету разработки приложений для автоматизированного проектирования, пакеты моделирования столкновений и аварий, так что говорить о недостатке опыта не приходится, разве что игрового.

Идеи, которые решено было воплотить в новой игре, впечатляют своей грандиозностью и дают повод лидеру проекта Адриану Пенну с гордостью заявить, что игра достоверно воспроизводит условия всей гоночной серии.

Базовая модель в точности реализует поведение автомобиля на дороге, обладая шестью степенями свободы, причем свободы в полном смысле этого слова. Все, что можно сделать с реальным автомобилем, получится и с виртуальным. На каждый поворот руля или (за не имением такового) нажатие на кнопку клавиатуры автомобиль на экране монитора реагирует так же, как и его реальный прототип. При наличии некоторого опыта все приемы, применяемые во время настоящей гонки, с таким же успехом могут быть использованы и во время игры. И еще один «минус» для любителей приблизительного управления — сжечь двигатель или испортить резину будет проще простого.

Но даже это не самая примечательная деталь новой разработки. Небывалая по сложности и качеству система обработки столкновений — вот что является настоящим достижением. Ранее применявшаяся, например в Carmageddone, система предварительно рассчитанных повреждений была отброшена напрочь. Каждое столкновение уникально и обрабатывается на лету с учетом скорости, состояния дорожного покрытия, качества покрышек и множества других факторов. Достигается это за счет создания сетки узлов на корпусе модели и последующего тщательного анализа их взаимного перемещения и влияния друг на друга.

Каждое столкновение уникально и обрабатывается на лету с учетом скорости, состояния дорожного покрытия, качества покрышек и множества других факторов.

Конечно, без соответствующего оформления и продуманного интерфейса игра обречена быть только лишь правильной, но в остальном — скучной и непривлекательной для игроков. Наверное, это было самым непривычным и самым сложным, все-таки Engineering Animations, Inc. — новички в игровом бизнесе. Тем не менее хорошая техническая подготовленность и наличие высококлассных дизайнеров позволили и с этими задачами справиться с честью.

Техническая сторона выполнена на уровне последних достижений — поддержка трехмерной акселерации, наличие цветного освещения, текстурированных ландшафтов и различных эффектов, вроде белого облачка выхлопа или пыли, выбрасываемой из под колес, когда вы случайно выскочите на обочину дороги. И как бальзам на сердце тех, кто не сумел обзавестись никакой 3D-карточкой — наличие программного рендеринга.

Полный контроль за внешним видом автомобиля позволит придать ему самый невероятный вид, например, сняв бамперы и раскрасив в цвета понравившейся команды. А кроме просто внешних изменений вам предлагается поиграть и настройками всей системы: изменить жесткость амортизаторов, поменять резину, отрегулировать двигатель и так далее. В конце концов можно получить совершенно новый автомобиль, но если вам не хочется искать идеальную конфигурацию, выберите один из тринадцати уже готовых выйти на старт машин, в том числе Ford Mustang, Firebird, AMC Javelin, Chevrolet Camaro... Для многих эти имена звучат как музыка, надеюсь, вы сможете понять радость обладания этими уникальными достижениями конструкторской мысли конца шестидесятых годов.

Совсем пугающим выглядит рассказ Адриана Пенна о создании ваших компьютерных оппонентов. Несколько современнейших компьютеров, объединенных для большей производительности в единую сеть, денно и нощно отрабатывали поведение каждого гонщика на трассе. Изначально брались параметры реальных победителей этапов Trans-Am, а затем они доводились с помощью алгоритмов самообучения до совершенства.

Также серьезно отнеслись разработчики и к моделированию трасс. Каждый дюйм известных треков Mosport, Bridgehampton, Bryar, Lime Rock, Mid-Ohio, Road America был измерен по всем параметрам и заложен в компьютер. Для определения точной высоты была даже использована спутниковая система. Окружающие строения и природу восстанавливали по сохранившимся фотографиям


Гонка началась. Вырваться вперед сложно, но еще сложнее сохранить свое лидерство до самого финиша. Решительно настроенные противники не дают права на ошибку.


Вот чем может закончиться неумелый маневр. Вряд ли после такого полета вам удастся даже просто доехать до финиша, не то что победить.


Без синего Camaro Донахъю игра, конечно же, не была бы полной. Даже не думайте его превзойти, это просто невозможно.



и кинопленкам, так что можете быть уверенными: оказавшись в этих местах на самом деле, вы обнаружите много знакомых деталей, лишь с поправкой на прошедшее время.

Абсолютная уверенность в непобедимости созданного искусственного интеллекта дала разработчикам право сказать, что гораздо проще будет побить своего живого соперника, играя с ним через Internet. И мне в это верится, но здесь важен другой момент: в игре есть режим мультиплейера. Не знаю, как вы, а я знаю, кому докажу, что мне давно не хватает мотора помощнее.

Игра должна выйти летом этого года, так что тем, кто истосковался по приличному симулятору, а не по аркадной гонке, ждать осталось совсем немного. Надеюсь, ожидания оправдаются, и, может быть, однажды мы встретимся на одной из трасс Trans-Am Racing '68—'72. 

Трепещи, USS Enterprise!

Star Trek: Klingon Academy

Роман Шиленко

Компания Paramount Studios, которой принадлежат права на все, имеющее отношение к вселенной Star Trek, решила повести широкомасштабное наступление на своего более преуспевающего конкурента Джорджа Лукаса с его вселенной Star Wars и теперь только успевает раздавать лицензии направо и налево: совсем недавно увидели свет Star Fleet Academy и Klingon Honour Guard, на подходе Birth of the Federation, к концу года выйдут New Worlds и Elite Forces. Примерно в середине лета Interplay должна разродиться еще одним стартрековским проектом под названием Star Trek: Klingon Academy, а так как клингоны и федералы по жизни являются главными врагами, то сразу возникает параллель с сериями X-Wing и Tie-Fighter от LucasArts.

Паспорт

Жанр:	космический симулятор
Разработчик:	Interplay
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com
Дата выхода:	лето 1999 г.

Конфликт с Объединенной Федерацией Планет неизбежен, и генерал Чанг, величайший из уцелевших воинов Клингонской Империи, основал Элитную Командную Академию Министерства Обороны, чтобы вырастить новое поколение пилотов для клингонского космического флота. Кадеты проходят обучение на суперсовременных больших кораблях, изучают новые системы вооружения, защиты и обнаружения противника, привыкают действовать в различных условиях. Тактику боя и основы управления космолетами в академии преподает сам генерал. Отныне вас зовут Торлек (ничего не поделаешь, привыкайте) и вы один из новобранцев. По словам авторов, лучшие из лучших смогут сражаться рядом с Чангом в рамках некой кампании, которая определит судьбу Империи. В этом слышится намек на наличие в игре секретных миссий или скорый выход expansion pack'а о противостоянии генерала и канцлера Горкона. Судя по присутствию этих персонажей и темпам строительства очередного непобедимого флота, действие игры развернется перед событиями, показанными в фильме 1991 года Star Trek VI: The Undiscovered Country, так как в 2293 году Чанг, испуганный мирными инициативами Горкона, списывается с адмиралом федерального флота Картрайтом и группой товарищей на предмет устранения канцлера Верховного Совета. Горкона благополучно замочили, но и Чангу не суждено было выжить: он погиб в том же году на Хайтомере, участвуя в попытке срыва мирной конференции. Генерала и канцлера играют те же самые актеры, что и в фильме Star Trek VI, — Кристофер Пламмер и Дэвид Уорнер. Оба имеют за плечами по сотне ролей в кино и 35-40 лет жизни, отданных съемочным площадкам, а Уорнер также успел отметиться в Descent 3, Fallout и Privateer 2.

Большим плюсом игры станет редактор миссий и целых кампаний с возможностью игры за любую из шести представленных рас.



В новой игре Star Trek: Klingon Academy вы выступаете в роли кадета академии имперского космофлота, в которой вам предстоит пройти полный курс по управлению самыми мощными кораблями Империи.

Примерно половину из тридцати миссий вам предстоит отлетать либо в симуляторе, либо в «тепличных» условиях, зато уж в остальных вы отыграетесь за все, причем биться придется не только с вечным противником — федералами, но и с ромуланами,



За место под солнцем, а скорее солнцами, бьются пять непримиримых врагов плюс одна новая раса, но главных конфликтов два: между клингонами и федералами и гражданская война в самой Империи.



В боях принимают участие корабли почти пятидесяти конфигураций. Конечно, в основной кампании вы сможете управлять только клингонскими, да и то не всеми, но в multiplayer'е будут доступны все!



Новая фича, абордаж, позволяет замахнуться на святыню федерального флота — корабль ESS Enterprise под командованием капитана Кирка. Авторы особо советуют попробовать совершить такой подвиг.

толианами, горнами и шакурианцами, относительно молодой расой на полях стартрековских сражений (ну и название — звучит, как группа поклонников Тупака Шакура, упс). Космические корабли клингонов с возможностью игры за любую из шести представленных рас.

Флот Клингонской Империи представлен десятью видами боевых кораблей и шестью базами/станциями. Линкор Sword of Kahless является самым большим и мощным кораблем Империи, существует пока в единственном экземпляре и находится под командованием генерала Чанга. Второй должен быть построен к 1 января 2293 года и еще два — в 2294-м. Информация о деталях засекречена, известно только, что сферический щит этого корабля, состоящий из антиматерии, имеет радиус в сто тысяч километров. Дредноут класса Accuser длиной в километр представляет второй по силе и опасности для врага корабль. Его защитные экраны, несмотря на клингонское отношение к системам защиты, — одни из самых мощных среди всех воюющих рас. Число этих дредноутов пока невелико (шесть — в строю, два — на верфях), и они доступны лишь командующим флотами. В отличие от угловатого Sword of Kahless, эти дредноуты — самые красивые корабли клингонов. Тяжелые линкоры класса Emperor имеют на вооружении по одному тяжелому фотонному стволу.

Крейсеры D7A (K'tinga) составляют основу клингонского флота. К 2293 году на всех крейсерах этого класса (а всего их около сотни) были установлены cloaking device'ы, что сделало их идеальными для организации засад. Несколько D7A были отданы в 2260-м ромуланам в обмен на технологию cloaking, но последние больше любят летать на кораблях собственного производства. Suvwel'Qeh представляет собой продвинутый вариант K'tinga, с увеличенной броней и огневой мощью. Легкие крейсеры Relentless (второе название Vengeance) были введены в эксплуатацию в 2292 году в ответ на федеральные легкие крейсеры Miranda традиционно отличаются классными движками, а значит, скоростью, маневренностью и возможностью быстро уходить в подпространство, а также уменьшенной защитой, что делает тактику «пришел, отбомбился и ушел» одной из главных в игре. Да, у вас же еще будет cloaking device, под прикрытием которого вы сможете вплотную подбираться к вражеским кораблям и ка-а-ак... ну, вы знаете, как поступают в таких случаях. В основном миссии носят наступательный характер, но есть и несколько разведывательных. Большим плюсом игры станет редактор миссий и целых кампаний



Ваша команда набирается опыта вместе с вами, что поможет при прохождении более сложных миссий второй половины игры.



Клингонские корабли выделяются среди всех остальных более высокой скоростью, маневренностью и наличием на борту cloaking device'а, позволяющего незамеченным проникать в расположение противника.





и обладают самой высокой скоростью среди клингонских космолетов. Эсминцы Insurrection являются уменьшенной копией Relentless, а значит, и более



дешевые. После нескольких десятилетий ограничений на производство кораблей клингонские фабрики развили небывалую скорость сборки, и теперь только на одном Кроносе строят по одному эсминцу ежемесячно. Ради увеличения скорости эсминца пожертовали частью защиты и вооружения, но недооценивать его себе дороже.

Фрегаты Suspicious хотя и находятся в строю в количестве более трехсот штук, но давно морально устарели. Они слишком медленные, маленькие, да и запас фотонных торпед на них незначителен. Последние 20 лет идет постепенная замена Suspicious на знаменитых Bird of Prey (B'rel), которых боятся по всей галактике, имеющих на борту cloaking device. Есть еще атакующие шаттлы, но они не летают в дальнем космосе, а занимаются охраной баз и станций. Информации по станциям и базам пока не поступало.

Противник в лице Федерации выставляет десять типов кораблей (Constellation, Oberth, Miranda, Constitution и другие) плюс четыре базы/станции. Ромулане также обходятся десятком кораблей (Bird of Prey, Warbird и т. д.), но баз не имеют. Четыре типа космолетов выставляют горны, шесть — толиане. Раса-новичок, шакурианцы, исповедуют тактику налета огромной волны файтеров на большие корабли противника, вследствие чего на вооружении у них стоят три вида авианосцев и два вида файтеров.
В однопользовательской игре рулить дают только семью типами клингонских кораблей, но в мультиплейере доступны все типы всех рас!

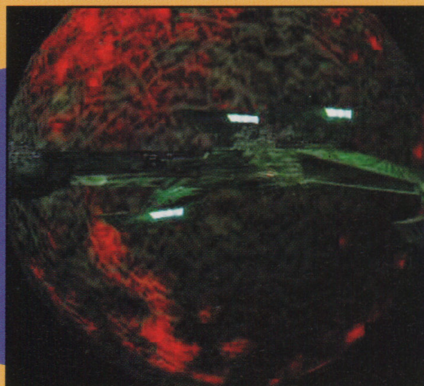
Технология шагает вперед, и корабль уже не является простой болванкой с N'ным количеством хитпоинтов.
У каждой системы, будь то двигатель или защитные экраны, есть свой показатель «здоровья», поэтому можно терзать космолет противника по кусочкам. Появился абордаж (пока только в многопользовательском режиме). Он возможен в случае частичного или полного разрушения защитных экранов, однако учтите, что команда подвергнувшегося абордажу корабля сложа руки сидеть не намерена и окажет сопротивление. Но уж если успех сопутствовал вашим воинам, а высадкой на чужие корабли и защитой своего от десанта противника занимается особый отряд, то вражеский корабль переходит в ваши руки, и вы можете использовать его как угодно. Кстати, ярым противникам федералов авторы рекомендуют попытаться взять на абордаж корабль капитана Кирка ESS Enterprise: обещают захватывающее зрелище.

Разделение хит-поинтов корабельных систем привело к необходимости самому управлять потоком ресурсов между семью системами корабля (инженерная секция, коммуникационная, орудийная, секция безопасности и другие) в ходе сражения, что, в свою очередь, приводит к более тесному общению с экипажем. Во-первых, ваша команда набирается опыта вместе с вами, что поможет при прохождении более сложных миссий второй половины игры. Во-вторых, хитро выкручиваясь из щекотливых ситуаций, вы приобретаете славу, а значит, все больше элитных офицеров захотят служить под вашим командованием. В качестве примера славного подвига приводится перенаправление системных ресурсов в медицинский отсек в случае угрозы радиационного заражения корабля. Можно перенаправить ресурсы в секцию безопасности в случае попытки проникновения десанта к вам на борт и разгерметизировать некоторые отсеки космолета, чтобы отрезать противника от основных узлов и систем.

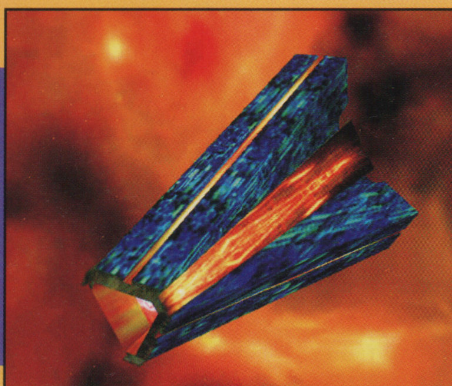
Космос стал менее вакуумным после добавления черных дыр,



Есть очень хороший способ проверить хороший вы пилот или нет: попробуйте пролететь сквозь кольца Сатурна и остаться живым.



Звезда хорошо освещает только ближайшие к ней планеты, а около дальних планет свет идет в основном от кораблей и их двигателей.



Новое кресло стрелка позволяет ему стрелять по целям вокруг всего корабля, возложив обязанности по управлению самим кораблем на компьютер.



Благодаря настойчивым призывам юзеров интерфейс заметно упростился по сравнению со Star Fleet Academy. Вот только стоило ли? Проще не значит лучше...

звезд, газовых облаков, астероидных поясов, туманностей и ионных штормов, причем все эти объекты оказывают непосредственное влияние на ход сражения. Попав в поле действия черной дыры, надо побыстрей уносить оттуда ноги, как учил нас еще курс физики. Если же у корабля неполадки с двигателями, то можно начинать молиться. В туманностях советуют устраивать засады, так как в них напрочь отказываются работать сенсоры, и проводить ремонт. Ионные штормы крайне негативно сказываются на попытках штурманов прокладывать разумные курсы, а рой астероидов в состоянии превратить борт почти любого корабля в решето, если его пилот не слишком умел и нет экрана из антиматерии. Есть очень хороший способ проверить хороший вы пилот или нет: попробуйте пролететь сквозь кольца Сатурна и остаться живым.

Разработчики учли недостатки Star Fleet Academy и постарались от них избавиться. Пользователи забросали компанию жалобами на иногда вызывавший сложности интерфейс игры и пострадавший из-за этого геймплей (имхо, или у них пользователи неправильные, или одно из двух), поэтому в КА управление упрощено и чуть ли не все команды отдаются с одного экрана. Это немного оправдывается тем фактом, что клингонскими кораблями любителям Star Trek'а доводилось управлять значительно реже, чем федеральными. Значительно доработан multiplayer. Если SFA был разработан для игры по сети, а TCP/IP поддерживал постольку поскольку, то КА уже нормально работает через Internet и по модему. Есть еще целый ряд заметных новшеств: кресло стрелка позволяет вести огонь по целям вокруг всего (!) корабля, причем, пока вы палите из всех стволов по противнику, компьютер самостоятельно управляет космолетом; стало возможным бомбить колонии, правда, у тех появилось кое-какое оружие; корабли, находящиеся под прикрытием cloaking device, можно обнаружить, направив на сенсоры дополнительные системные ресурсы; совершать подпространственные прыжки можно не только между системами, но и в пределах одной системы.

Графика, естественно, тоже шагнула вперед. Звезды стали естественнее освещать окружающее пространство, то есть вблизи них корабли полностью освещены и отбрасывают тени, а вдали все темно и видны только далекие звезды да огни на палубах. Особое внимание уделено взрывам, разрядам молний, проходящим по корпусам поврежденных кораблей, шрамам от лучевого оружия, пробоинам и так далее — описывать бесполезно, это надо видеть своими глазами. Хочется верить, что Interplay доведет до конца этот проект и реализует все задуманное, тогда, возможно, получится реальный конкурент X-Wing'у и Tie-Fighter'у, от чего мы, игроки, точно не проиграем. 

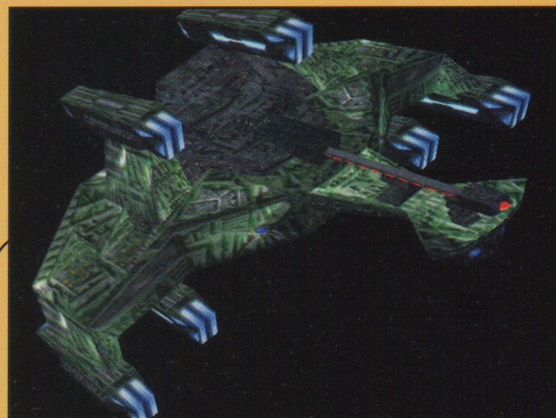


Множество космических объектов (черные дыры, туманности, звезды, астероиды и другие) обрели трехмерную форму и смысл. Попробуйте-ка вести бой в туманности, где не работают сенсоры, или в поле тяготения черной дыры, где повреждение двигателей приводит к смерти.



Ромулане, может, и не самая сильная раса в галактике, но корабли делает красивые. Однако за этой красотой прячется столько стволов разрушительной силы, что противнику недолго приходится мучиться.

У каждой системы, будь то двигатель или защитные экраны, есть свой показатель «здоровья», поэтому можно терзать космолет противника по кусочкам.



Несколько десятилетий ограничений на строительство флота никак не отразились на способности клингонских инженеров создавать сверхмощные и суперсовременные корабли. Трепещи, Федерация!

Текила-Джаз:
Подается
в бокале «Флюте»

Компоненты:
- текила Sausa — 25 мл;
- ликер Misty — 25 мл;
- ликер Cream de Cacao (Dark) — 25 мл;
- лимонный сок — 10 мл;
- апельсиновый сок — 100 мл.

Украшения: долька лимона, долька ананаса, вишенка.



Добрая фирма Mindscape любит закидывать нас разными своими программными продуктами, и мы ей за это всячески благодарны. И вот однажды в очередной посылке среди разных игрушек и пресс-китов обнаружили мы загадочную коробку едко-зеленого цвета с надписью PRO|dj на ней. С трудом разобранный «пояснительный» текст гласил, что перед нами — ULTIMATE MIXING TOOL. Вроде как «мечта каждого дискотекомана», «микшерский пульт на столе» и все такое прочее. Ну что ж, здорово, подумали мы, после чего засунули коробку в шкаф, переключив внимание на более актуальные для нас игрушки. Но однажды, когда номер был сдан, на дворе стоял вечер и делать, в соответствии с песней, было нечего, коробка из шкафа была извлечена, дабы посмотреть, что это такое. И понеслась...

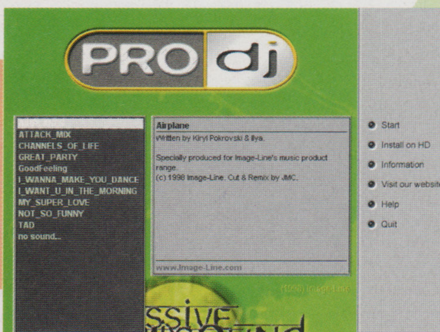
PRO|dj

Издатель: Mindscape
URL http://www.learningco.com
Разработчик: Image-Line
Системные требования: P166, Win95/98, 16 Мбайт RAM, 4x CD-ROM, 1Мбайт SVGA

Сам себе DJ

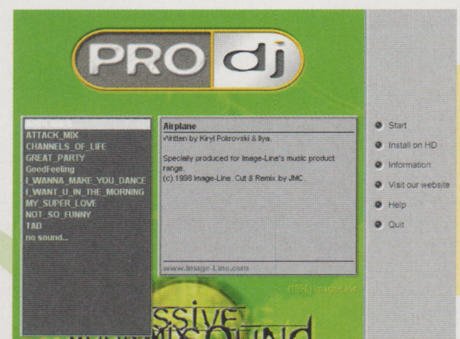
Иван Шаров

На следующий день ответственный редактор Юрий Травников пугал всех посетителей своим собственным музыкальным произведением «А чем я не Prodigy?». Адский электронный ритм с пятью одновременно наложенными друг на друга задисторшенными мелодиями, сопровождаемыми равномерным постукиванием тамтама и побрякиванием глухого баса, вырывался из могучих динамиков и врывался в неподготовленные уши слушателей чудовищной какофонией. Но это было круто! И сразу стало ясно, что это — наш нынешний коктейль.

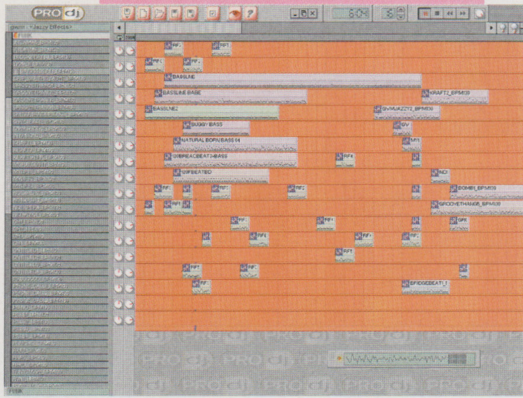


Помните, давно-давно были такие музыкальные программы «трекеры» (самой знаменитой по праву была и остается Scream Tracker), с помощью которых компьютерщики-музыканты лабали мелодии забытого ныне формата MOD? Формат этот отличался той примитивной универсальностью, которая вообще свойственна всему гениально простому. MIDI-звук, синтезированный имевшимися тогда в достатке FM-синтезаторами (подробнее про все эти фишки читайте в FAQ железного раздела), если и устраивал не зажравшихся еще тогда игроманов (по сравнению со спикером даже AdLib — круто), уж никак не давал волю фантазии людям, по праву или без оного считавшим себя не обделенными музыкальными талантами, а между тем размер винчестеров не позволял держать на нем музыкальные файлы в «прямом» формате WAV (MP3 еще не был изобретен, да даже если бы и был, то, во-первых, мегабайт на минуту, по тогдашним меркам, слишком много, а во-вторых, на 386-м процессоре процесс сжатия трехминутной песенки занимал бы дней пять...). Ну а кроме того, был тогда еще такой, светлая ему память, компьютер «Амига», обделенный чудесами Intel'овской архитектуры, но зато способный воспроизводить крутой (опять же по тем временам) звук...

Короче, был MOD, и был он велик и могуч. Суть проста: берется некое количество сэмплов (либо воруется, либо записывается) —



небольших звуковых файликов, после чего они «нанизываются» на мелодию, сочиняемую в том самом «трекере». В результате сэмплы используются в качестве инструментов, которые играют музыку. На все это дело накладываются некоторые эффекты — и готово. Сэмплов было немного, они записывались в файл отдельно от остальной мелодии, и в результате при сохранении качества звука достигалась компактность — самые длинные композиции занимали максимум 500 Кбайт, а в среднем объем не превышал кило 200–300. И при этом музыка была, прямо скажем, не последнего сорта: по моему скромному

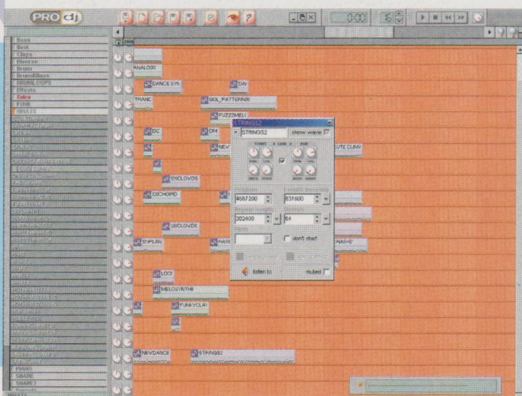


мнению, творения, например, Purple Motion уж, как минимум, не хуже хваленых композиций какого-нибудь богатого дядьки-инструменталиста. И при этом сам Purple Motion делал свои творения на халяву. Так компьютерные технологии развенчивали попсовых манимейкеров от музыки.

Нынче то же продолжается в новом объеме. На сей раз продукт от Mindscape позволяет вам в домашних условиях развенчать таланты практически любого современного DJ'я. Все то же самое, что делают сии люди с модными прическами, можете запросто делать вы на своем домашнем компьютере, были бы только сэмплы подходящие. И хип-хоп, и брейк-дэнс, и рейв всякий, и техногенная дискотека — все это запросто умещается в одной коробке едкого зеленого цвета.

Итак, собираетесь вы, например, организовать у себя на флэте вечеринку такую продвинутую. И при этом в гости к вам придет разнообразная модная молодежь с лилово-зеленым хайром, в целлофановых трусах и ботинках на восемнадцатисантиметровой подошве. И хочется вам еще при всем этом изподвывернуться, показав всем вокруг, что вы не только бутерброды классные делаете, но еще и DJ самый что ни на есть заправский. Имея продукт PRO|dj, вы все это сделаете запросто.

По сути своей PRO|dj — тот же трекер, только с примитивизированным мышко-тыкательно-таскательным интерфейсом



и лишенный большей части трекерских фич. Например, нет возможности создавать мелодию. Действительно, на что настоящему диджею сдалась мелодия? У него все сэмплы обладают нужной тональностью и ритмом, потому они просто должны быть куда надо воткнуты — и все тут. Вот так и в PRO|dj. Сэмплов — море. И басы, и рифы, и синтезатор, и голоса какие-то однообразные, и много-много-много чего еще. Вагон и маленькая тележка. Плюс возможность добавлять сэмплы от себя.

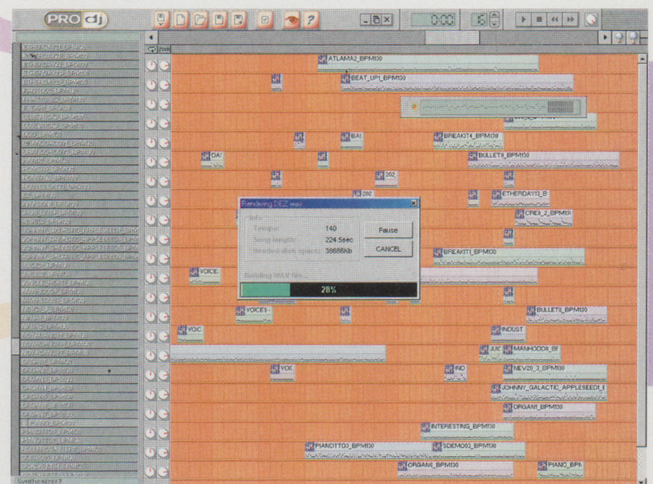
Вот тут мы, истинные геймеры, естественно, не удержались и добавили сэмплов из демки Kingpin. Тех, что «Ах, [censored], куда ж ты [censored] [censored] твою [censored]!». Очень крутые у нас получались мелодии и ритмы, сдобренные обильными комментариями обитателей кингпинового мира.

Процесс написания бессмертного музыкального шедевра примитивизирован до предела. Слева — список сэмплов, поделенных на категории. Справа — большое окошко с музыкальными каналами, куда эти сэмплы мышкой надо таскать. Чтобы оный сэмпл играл не переставая, его можно растягивать по всей длине композиции. Ручки и фишки, обрамляющие окошко, позволяют менять глобальную громкость канала, темп проигрывания сэмпла и прочая. Сам сэмпл тоже может быть подвергнут некоторому количеству эффектов, хотя тут, конечно, до любого, даже самого примитивного mod-трэкера PRO|dj'ю далеко. Единственные операции, которые вам позволено задействовать, — это заставить звук плавно утихомириться или, наоборот, «зафэйдиниться», то есть выплыть из тишины. Ну и loop, конечно, куда ж без него.

Впрочем, больше ничего и не надо. Взяли, натаскали сэмплов и слушаем — все круууто... Натаскали еще — стало еще круче. Натаскали так на три минуты и получили забойную музыкальную композицию. Наделали таких композиций пятнадцать штук, и готова дискотека. Причем, поскольку авторами диска сэмплы подобраны со знанием дела, композиции получатся не самого низкого качества — во всяком случае, на уровне какой-нибудь захолустной дискотеки. Ну а после некоторого времени тренировки...

После некоторого времени тренировки 1200 уникальных сэмплов, заботливо наложенных на диск его авторами, вам станет мало. Для начала вы полезете в Internet, где всевозможные маньяки содержат огромные архивы всевозможных же, хороших и плохих, сэмплов. Чтобы потом не запутаться среди натянутого из сети разнообразия музыкальной информации, сэмплы можно понакласть в отдельные директории. В этом случае и в сэмпловом меню самой программы они будут каталогизированы в соответствии с вашими пожеланиями. Впоследствии, если натасканных из сети сэмплов окажется недостаточно, можно понаделать своих. Например, напеть в микрофон что-нибудь, благо голосовые сэмплы на диске высоким качеством не отличаются (одинаковые они какие-то, тетка скучным голосом делает разные информационные сообщения типа «I'm in love now»).

Созданные музыкальные произведения можно сохранять в двух форматах: внутреннем PRO|dj'евом (файлики получаются маленькие, но чтобы они играли, необходимо наличие самой



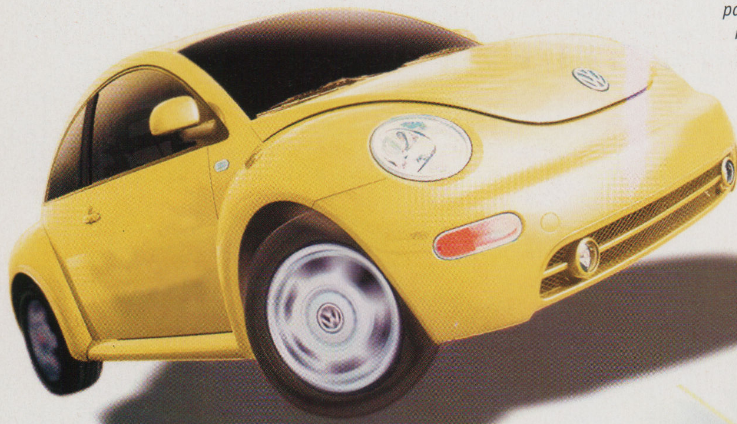
программы и ее сэмплов) или в формате WAV (если не жалко места на диске). К сожалению, теоретически совместимый формат MOD PRO|dj не поддерживает, как не умеет он и сжимать музыку в более или менее приемлемые файлы MP3. Зато он может быть запущен с CD без установки на винчестер, может, напротив, быть полностью скопирован на жесткий диск и больше CD-ROM'а не требовать. Он также несет в себе целую пачку демонстрационных, профессионально сделанных диджейских миксов. Наконец, к своим музыкальным творениям можно подбирать видеоряд и присовокуплять видеоролики к проигрываемой мелодии — правда, записывать результат как видео со звуком нельзя, но крутить клипы собственного сочинения в окне PRO|dj можно. Представляете, какая будет вечеринка?

В общем, замечательная почти-что-игрушка этот самый PRO|dj, способная прекрасно дополнить любую хорошую игроманскую коллекцию. Не все же монстров в «Кваках» мочить, можно иногда и помузицировать немного. А с этим программным продуктом в зеленой коробке музицирование превращается в процесс, по напряженности мысли и сложности сравнимый разве что с игрой в пинбол... Короче, настоятельно рекомендуем!



МЕГАХИТ

В этом выпуске:



Mechwarrior III

__Mechwarrior III__. Это не просто игра, это дальнейшее развитие компьютерной, виртуальной вселенной, о которой нам многое известно, которую мы любим, в которой, играя, мы живем. Огромные мехи, роботы, не дают спокойно спать нескольким поколениям (проверено!) фанатов и просто любителям боевых симуляторов.

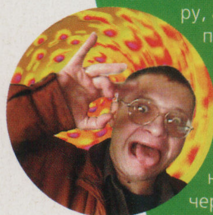
НА СТРАНИЦАХ 61—65



Здравствуйте, дорогие читатели.

Был я вчера на даче. И вот, когда солнце уже закатилось, а сон еще не начал одолевать меня с неистовой силой, сидел я на крылечке и смотрел на звезды. А звезд на даче — не чета московским.

И унесло меня в глубины космоса. Вот на небе — огромное количество светил, и все они разные. Есть маленькие, блеклые, еле проблескивающие своими хилыми лучами сквозь земную атмосферу, а есть огромные, яркие, как тараном пробивающие пространства потоками своих фотонов. И все эти звезды нужны. Нужны мне, чтобы было на что любоваться, нужны влюбленным, чтобы делиться с ними чувствами, нужны путникам, выверяющим свое направление, нужны неведомым инопланетным организмам, черпающим жизнь из теплого звездного света... Звезды непостоянны. Они рождаются, живут и гаснут, и каждый день на месте умерших звезд возникают новые. Как и мы. Как и игры.



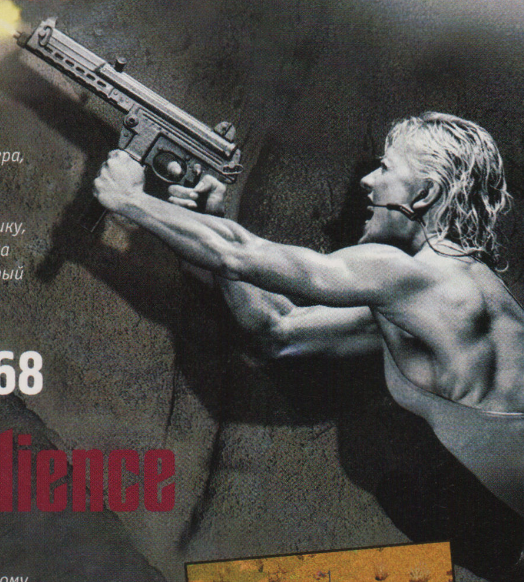
Да, ведь в мире игр — та же самая ситуация, тот же самый вечный закон жизни. И игры тоже бывают разными. Одни, как искорки, мигнут натужно, может, и порадуют кого, ведь любовь зла... Имя им — Отстой. Другие честно отработают свой положенный срок после инсталляции и так же честно лягут в стол, чтобы пылиться в нем как выгоревшие головешки. Их назовем просто — Игры. Или выдавим по-иностранному — Гамезы... А третьи...

Вот эти, то и есть ОНИ! Самые главные. Самые яркие и крупные звезды. Те, благодаря которым и происходит все на свете хорошее, те, на которые равняется все прогрессивное компьютерное сообщество. Те, названия которых произносятся с любовью. В которые играют снова и снова. Вот это и есть Мегахиты. И их у нас имеется. Встречайте!

Ц.У.: Немедленно изучать и вперед, к прилавкам!

Ваш Юрий Травников

Need for Speed: High Stakes



__Need for Speed: High Stakes.__ Это не новая игра, это не аддон, эта та игра, которая и должна нести громкое имя великого творения ЕА. Эта контора играет честно, зачем патчить игрушку, забивая наши нервы своими заплатками, когда можно сделать полноценный продукт, который обрадует всех, то есть, я имею в виду ВСЕХ. Играть обязательно!

НА СТРАНИЦАХ 66—68

Jagged Allience

И, конечно, неописуемо интересный __Jagged Alliance.__ НАШ Jagged Alliance! Не только потому, что выпустила его наша российская компания (огромное спасибо «Буке» за всемерную помощь!), но и потому, что... а, что тут говорить-то?! Только портить, все вы знаете JA, а если кто и не знает, то, поверьте мне, узнать стоит.

НА СТРАНИЦАХ 69—73





MechWarrior 3

Святослав Торик

Вселенная BattleTech БЕССМЕРТНА

Внутренняя Сфера. Кланы. БМР (Боевая Машина-Робот). Уже пятнадцать лет эти слова заставляют вздрогнуть всех входящих в определенный круг лиц, подпольно называемый «Фанаты BattleTech». Уже пятнадцать лет выходят книги Майкла Стакпола, Роберта Торнстона, Уильяма Кейта. Уже пятнадцать лет существует настольная походовая (прототипом можно назвать компьютерные гексагональные варгеймы) РПГ BattleTech. Но именно пятнадцать лет существует сама вселенная BattleTech. А компьютерные симуляторы, сюжетно базирующиеся на этой вселенной, появились всего лишь десять лет назад.

Паспорт

MechWarrior 3

Жанр:	симулятор боевого робота
Разработчик:	Zipper Interactive
Издатель:	Microprose

URL http://www.mechwarrior3.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95;
Процессор:	P-II 266 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8X

Первой игрой такого рода был симулятор БМР Mechwarrior. Вот здесь я предлагаю остановиться и уточнить, что такое симулятор с точки зрения русского языка. Симулятор — нечто, что способно симулировать. Симулятор боевого робота должен симулировать поведение боевого робота. Но боевых роботов в природе не существует, и, стало быть, симуляторов быть не может по определению. Вопрос: а что же тогда такое Mechwarrior 1 — 3? Это не симулятор, это Игра, самая что ни на есть Игра, не поддающаяся жанровым определениям.



Но пусть уж MW3 остается симулятором, ведь не так далек тот день, когда игры серии Mechwarrior будут полноправно зваться «симуляторами боевых роботов». Наука шагает семимильными шагами, и все эти «чудеса техники» из Робокопа, Терминатора и тэдэ-тэпэ скоро обретут своих реальных двойников. (Не дай жеж Боже... — *Отв. ред.*)

Из чего вообще состоит вселенная BattleTech? Из Внутренней Сферы и из Кланов. В кратком пересказе предыстория такова: в 2766 году во всей Звездной Лиге начались серьезные междоусобицы. Генерал Александр Керенский возглавил остатки армии Лиги и увел ее далеко за пределы Внутренней Сферы, где никто и никогда не бывал, пообещав еще вернуться и восстановить прежний мир. Сие называлось «Великий Исход». Вскоре после ухода он нашел планету под названием «Страна Мечты» (в оригинале — Strana Mechty, как называла ее дочь генерала, Наташа). Но, напомню, ушел-то он с профессиональной армией, а поселенцев-то где взять? Воины роль поселенцев восприняли не очень положительно. Тогда Александр разбил всю свою ораву на

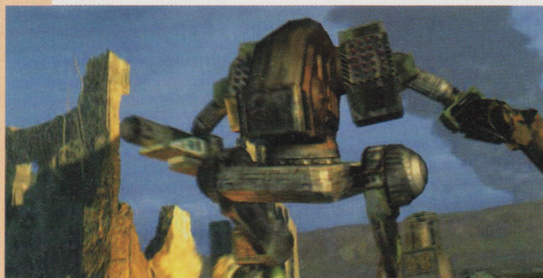


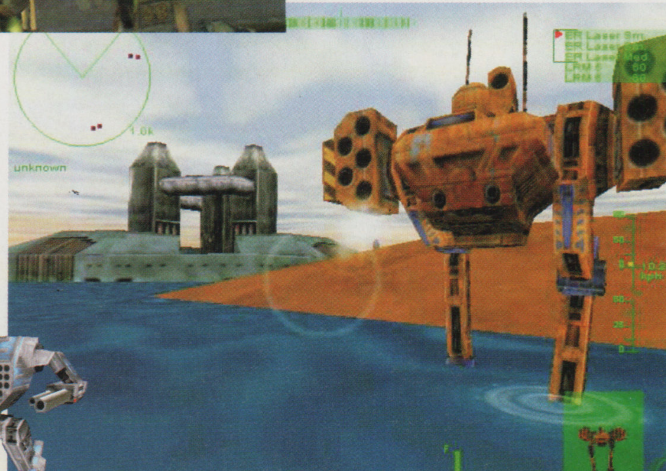
Управление

С управлением в MW3 просто беда. Именно поэтому я предлагаю вам свою личную раскладку, с которой вы почувствуете себя настоящим Mechwarrior'ом и Мегагеймером в одном флаконе!

Разворот всего робота влево/вправо — «A»/«D»
Скорость прибавить/убавить — «W»/«S»
Джамперы — «Q»
Включить/выключить MASC — «Z»
Включить/выключить реактор (помогает при сильном нагреве, при максимальном отключается автоматически) — «X»
Присесть (да-да, мехи и такое умеют) — «C»
Следующая группа оружия — «E»
Следующая вражеская цель — «Shift+E»
Следующий дружественный юнит — «Shift+W»
Огонь! — «Left Mouse Button»
Включение Зума (приближение части дисплея) — «Right Mouse Button»
Выстрел всем оружием сразу — «R»
Переключение типа стрельбы (одним орудием, всей группой) — «F»
Включение радара дальнего действия — «Shift+R»

Все остальное я оставил по умолчанию.

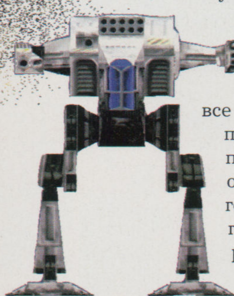




гражданских и военных и разработал евгеническую программу, которая предусматривала рождение будущих воинов (пробирочнорожденных) из отборных генетических исходников, предоставляемых лучшими из лучших. Но через короткое время он умер, и все развитие застопорилось. Сын генерала, Николай, увел наибольшую часть людей в совсем далекие дали, названные позже Кластером Керенского. Вот там-то он и основал Кланы, будучи самолично первым ильХаном, то есть ханом из ханов.

Отбор воинов в Кланах был крайне строг, а до звания Mechwarrior дослуживалась лишь одна треть курсантов. У каждого клана были свои Дома, генетический набор членов которых и был необходимым для евгенической программы. Кстати, во Внутренней Сфере некоторые государства зовутся Домами.

На одной из последних сходок участников «настольника» (настольной РПГ на основе BattleTech) я с приятелем обсуждал, что же такого знакомого во всех этих Домах и Кланах, и оказалось, что все они как бы проецируют политическую обстановку нашего голубого шарика годах эдак в... разных. Исход Керенского — превращение России в СССР, а клановские отличия и строгость во всем — явная параллель с коммунизмом (опять-таки, деление на кланы-республики, которыми руководят Ханы, партия-совет Кланов, которым руководит ильХан). Основные государства Внутренней Сферы соотносятся как:





Дом Марика — Швейцария, Дом Куриты — Япония, Дом Ляо — Китай, Дом Штайнера — Германия, Дом Дэвиона — Великобритания, причем последние два государства вообще слились в итоге в одно. Вся эта информация приведена для того, чтобы играющий в Mechwarrior мог понять, что к чему «в Датском королевстве», ибо параллели между миром BattleTech и Землей сорока лет назадочень тесны.

Но пока мы будем наслаждаться самим MechWarrior и его сюжетом. Сюжет третьей части повествует нам о наемнике-сфероиде (многих из нас круто обломали, ибо мы ждали, что нам дадут покататься на клановских омнироботах), который волей судьбы попадает в эпицентр событий 3058 года, когда возрожденная Звездная Лига направляет контрудар на клан Дымчатых Ягуаров, который (клан), в свою очередь, захватив изрядный кусок области Общества Черного Дракона, бежит в родной мир. Вы преследуете клан, по пути возвращая планеты Дома Куриты. Вообще, Ягуарам сильно не повезло с игровой индустрией — в MechCommander вы тоже участвовали в операции «Бульдог», контратаке сфероидов на захват Ягуарами Порт-Артура.

В 3062 году Ягуаров тотально вынесли, не оставив даже права на «нефритовость» (то есть возродить клан уже нельзя было), так что, возможно, именно вы и стали причиной падения клана...

Сравнивая со StarSiege...

С момента выхода Earthsiege 2 фирмы Dynamix два сериала — Earthsiege/Starsiege и Mechwarior — постоянно сравнивали друг с другом. На мой взгляд, все эти Сьеджи никоим образом не могут достичь той вершины, которую справедливо занимает гигант фантазии FASA. По графике SS до MW3 не догоняет хотя бы количеством цветов и полигонов на объект и количеством спецэффектов (тот самый случай, когда количество перерастает в качество). Да, поддержка 3dfx в SS присутствует, но покажите мне хоть одну игру, где она отсутствует! (Тетрис, а если без шуток, то Delta Forces. — *Прим. отв. ред.*)



Играбельность. Один человек выразился по поводу StarSiege таким образом: «Симулятор кабинки, ползающей по земле». Очень точно выразился. Какой, к черту, интерес к игре, где на протяжении первых пяти миссий оружие присутствует всего двух видов, объекты в игре состоят из десятки моделей роботов, а разнообразие текстур крайне сложно назвать «разнообразием»? Впрочем, обо всем этом вы могли прочитать в майском номере MegaGame...

То ли дело MW3! Восемнадцать роботов. Здания, мосты, дропшипы (десантные борты), стенки — все взрывается. Знакомые с детства SRM, Streak SRM, LRM, лазеры, гауссовки, AC — уже в первых миссиях. Места действий: пустыни, пещеры, города, леса.

Кстати, в первом Mechwarrior и первом же Starsiege использовался один движок, разработанный Dynamix. Но, видно, Activision умеет делать игры и на чужих движках, в отличие от Sierra...



Вот так взрываются маломощные, но жутко дальнобойные башенки. К ним еще подобраться надо, а вокруг мехи, мехи, мехи...

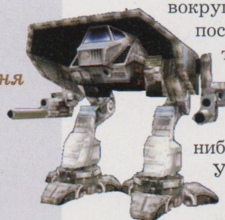


Главной фенечкой Mechwarrior 2 была кастомизация роботов, то есть навешивание на них оружия, брони на свое личное усмотрение.
По идее, у роботов есть:
Голова — очень беззащитное место. В кабине сидит пилот, убийство которого влечет за собой надпись Mission Failed и досрочный рестарт.
Центр Торса — сюда лучше всего навешивать хит-синки и оружие, в общем, все самое необходимое, так как торс — самая важная часть, уничтожив которую, вы уничтожаете и самого БМР. Если уничтожат торс — больше уничтожать будет нечего.
Левый торс, Правый торс — хорошо защищенные места, до которых не каждая ракета долетит: так хитро они спрятаны. Сюда можете смело класть боеприпасы.
Правая рука, Левая рука — не очень защищенные места, чаще всего в первую очередь уничтожают руки, так как они несут оружие (по большей части), а уже потом принимаются за голову или торс.
Правая нога, Левая нога — если противник быстр, несет на себе мощное оружие ближнего действия, его следует быстренько остановить, стреляя исключительно по ногам. Встать он уже не сможет, и вы преспокойно добьете его издали. В ногах несут хит-синки и джампера (Jump Jets).
Все части состоят из структуры и брони. Структура одинакова для каждого робота, а вот броня разделяется по пунктам на каждую часть тела.
Броня бывает двух видов: простая и Ferro-Fibrous. Последняя обладает наилучшим соотношением пункт/тонна, а клановская — та вообще в каждой тонне несет мини-крепость.



Сравнивая с Mechwarrior 2...

Поначалу вы — простой воин Внутренней Сферы, но в процессе прохождения MW3 вы получите заслуженные офицерские звания, что позволит вам управлять целыми подразделениями БМР. Интерфейс стратегического управления очень напоминает BattleZone, за исключением того, что управляемых игроком зданий в игре нет вообще, а из юнитов только Мобильные Базы (они же — repairer'ы (чинилки) боевых роботов напарников) да соратники, которых хлебом не корми — дай вернорожденных пострелять. Как и в совершенно тупом, некрасивом и откровенно плохом Starsiege (автор несколько предвзят, по моему скромному мнению. — *Прим. отв. ред.*), можно отдавать команды типа «Атакуй мою цель», «Сходи починись на Мобильной Базе» и так далее. Следует добавить, что, в отличие от пресловутого SS, команды выполняются точно и беспрекословно. Бойцы просто великолепны, особенно в качестве дальнобойной поддержки: их РДД сшибают противника «на раз», что дает вам возможность нанести противнику пару критических ударов по кабине. Мобильная база может перевозить с собой броню, оружие, боеприпасы, также может ремонтировать ваш робот и роботы ваших напарников. Главное, чтобы вокруг не было вражеских построек или боевой техники, ибо МБ очень слаба и уничтожается с полпинка какого-нибудь Коммандоса. Управлять ею довольно легко — достаточно указать безопасное место, и она туда начинает передвигаться.



Кстати, об интерфейсе. Как ни странно, клавиши управления остались теми же, добавилось лишь управление джамперами в различные стороны, приближение изображения (зум) да переключение оружия по группам, а не только по отдельным видам. Конечно, если вас трое человек сидит за компьютером, то управление можно и не менять, один пусть мышкой стреляет, другой торсом вертит и JumpJet'ами управляет, а третий пусть просто ходит.

Ну а если ты одинокий геймер, то придется тебе вешать все на близлежащие клавиши (см. врезку).

Порядок миссий остался прежним — штук пять за раз, идут одна за другой, миновать никакую из них нельзя, так как все входят в одну операцию, которую, собственно, и нужно успешно завершить (фуф!). В миссиях, как уже говорилось, вам будут помогать напарники (до четырех) и Мобильная База. Задания стали разнообразнее: доставить базу в определенную точку, захватить определенное здание, продержаться на месте определенное количество времени...



А вот так взрываются никому не нужные заводские башни. Вопрос «Зачем взрывал?» откладывается: просто делать нефига (обратите внимание на надпись внизу справа красным шрифтом).



Мультиплейер по IP. По шагам.

Если вас не устраивает качество MS Zone, то вам остается одно — играть с приятелем/приятелями по Internet'у, но не через специальный сервер, а через IP одного из играющих. Для этого тому, кому предстоит стать сервером, нужно запустить программу Get IP Address, посмотреть те цифры, которые написаны в разделе IP, и передать их с точностью до точек всем друзьям, с которыми он собирается играть. Теперь сервер заходит в MW3, далее в Multiplayer, выбирает TCP/IP, ставит галочку и выбирает Host. После этого друзья заходят в те же меню, но, выбрав TCP/IP и поставив галочку, вводят те цифры, которые вы им передали в строку IP Address, жмут Find Game и через несколько секунд, после появления названия игры, выбирают Join.
Далее хост (он же сервер), убедившись, что все, кому положено, зашли, настраивает опции игры, а затем жмет Lock Options и подтверждает свое решение. Отныне изменить опции вы не сможете, а не вошедшие вовремя игроки в этот сеанс уже не попадут.
Теперь все разбегаются по MechLabs — кастомизировать мехов, после чего ставят галочку на I am ready и ждут, пока это-го не сделают все остальные.
Ну а дальше хост запускает игру, и все радуются и крутят фонарики полчаса... Немного громоздко, зато эффективно.



Враги остались теми же, за исключением того, что БТР'ов стало побольше, на улицу наконец-то стали выбегать люди, а у противника появились сверхдальнобойные пушки, которые стреляют чемто подозрительно похожим на AC LB-X, причем довольно мощно стреляют. В первой операции будут попадаться исключительно сорокапятитонники, но уже в третьей миссии вы будете сражаться один на один с таким же Бушвокером, как и ваш (так ваш мех называется, если кто не понял), и примерно так же экипированным. Позже вы встретите и памятного Ориона, и даже СуперНову, всего же роботов будет 18 штук, и среди них даже немножко Омнисов!

Оружие не изменилось, вот только поначалу у вас будет снабжение сфероидов, а на поле боя с помощью МБ вы сможете захватывать вражеские хит-синки, броню, оружие и даже мехов. Сразу скажу, что пары-тройки ER Лазеров (Ларджовых, естественно) и штучек с пять клановских дабл хит синков вам хватит за все глаза


Напарнички-наемнички, блин. Тупые, как пробки. У них четыре «медяка» и четыре AC. Как вы думаете, из чего они стреляют чаще всего? Правильно, из автопушки, тратя при этом драгоценный боезапас...

в первых двух операциях. Противник уничтожается крайне примитивно — стреляйте в голову, и через минуту вражеский робот упадет на землю и хорошо, если не взорвется. Захватывать вражеские мехи можно, перегревая их кабины. А для перегрева нужен либо огнемет, либо пара PPC...

HUD (Дисплей) не претерпел почти никаких изменений — радар теперь двух видов: активно-сканирующий (но тогда вас обнаруживают противники) и пассивный; повреждения можно показывать как на трехмерной модели, так и в двухмерном виде. Надо сказать, повреждения отныне почти не комментируются, приятным голосом компьютер сообщает только о тех критических ударах, что задевают движок, гироскопы или голову меха, ну и в случае экстренного shut-down'а тоже. Ни слова про взорванный боезапас, хит-синк или оторванную конечность.

Все это, конечно, интересно, увлекательно и вообще отпадно, но как же оно реализовано? Очень просто. С помощью 3dfx-совместимых акселераторов. Обалденные эффекты вроде расходящихся по воде кругов воды, дождя, взрывающихся от «передоза» энергии Пульсового Лазера деревьев, а также вспыхивающие роботы, обрушивающиеся в воду мосты. Но в глаза бросается явный недостаток — нехватка полигонов. На одного робота приходится в районе 800 плоскостей, что на самом деле не так уж и много, особенно если вспомнить, что у каждого героя Mortal Kombat 4 было порядка 10 000 полигонов. Я уж не говорю о том, что в MW2 броня красиво подлетала в воздух, а огромные части тела валялись на земле так, что их можно было рассмотреть в деталях (а если вспомнить, что на «четверке» Мехи шли в 1024x768 без тормозов!.. Ы-ы-ы-ы!). Игра не слишком требовательна к системе — лично у меня на P-II 266/64/Voodoo2 игра шла просто великолепно и не тормозила даже при наличии большого количества игроков.

Оформление же, напротив, не разочаровывает. Раскрашенные под пустыню/джунгли/пещеру мехи разгуливают по деформирующейся в реальном времени земле и разрушают зелеными/синими /красными лазерами здания, которые медленно заваливаются набок и с жутким грохотом падают на землю, превращаясь в груду обломков.

Со времен Mechwarrior 2 спецэффекты, производимые оружием, сильно видоизменились. Отныне



Глоссарий:

Лазеры:

Раз уж речь зашла об оружии, расскажу-ка я вам, что к чему со способами уничтожения в MW3:

Laser — простое и очень слабое средство по распиливанию вражеских БМР на различные функциональные части. Требует лишь энергии да терпения.

ER Laser — стреляет дальше (ER — Extended Range), чем Laser, но слишком сильно нагревает мех.

Pulse Laser — то же, что и предыдущее, но стреляет очередями, энергии тратит поменьше, да и само по себе не такое мощное.
Буквы в скобках после названия лазера обозначают его тип: (S)mall, (M)edium, (L)arge.

Стрелковое вооружение:

Machine Gun — пулемет, стреляет с расстояния в два шага (шага БМР, разумеется), рекомендуется отдать какому-нибудь мощному напарнику, который будет бегать в стан врага и стреляться с Бушвокерами в упор.

AC/Ultra AC — автопушка, не очень мощная штука (хотя клановскую Ultra AC многие считают самым-самым оружием ближнего действия), стреляет очередями, применима с близкого расстояния. Довольно мощная альтернатива Machine Gun. LB-X стреляет шрапнелью, а Ultra стреляет на порядок быстрее, чем сфероидный прототип.
Цифры после огнестрельного оружия также означают его мощность.



Ракетное оружие:

LRM — ракеты дальнего действия, они же РДД. Не то, чтобы очень крутые, но могут свалить противника (особенно если по ногам стрелять), а там уже легче будет добить вражину лазерами в голову.

SRM — ракеты ближнего действия aka РБД. Действуют вплотную, стрелять рекомендуется по рукам и ногам, ибо площадь последних превосходно принимает на себя все ракеты.

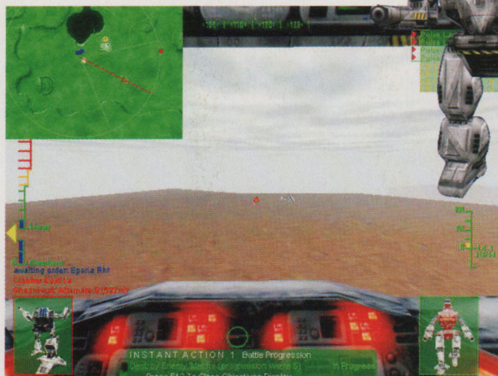
Streak SRM — те же РБД, но с очень точной системой прицеливания. От Стриков убежать могут только легкие роботы вроде Страйдера. Цифры после названия типа ракет обозначают количество единиц, выпускаемых за один залп. Отсюда вам следует рассчитывать боеприпасы к тому или иному типу ракет.

Энергетическое оружие:

Gauss Rifle — очень меня разочаровал. В MW2 пушка Гаусса сносила вражескую броню с любой части меха за один-два выстрела. Здесь же GR стреляет крайне неточно да еще и притормаживает немного. Вешать сей девайс рекомендуется как минимум на шестидесятитонников — не каждый вынесет 12 тонн самого оружия плюс пару тонн снарядов к нему.

Flamer — оружие террористов-захватчиков. Выжигает пилота БМР напрочь. Робот в основном остается цел, хотя придется хорошенько постараться, дабы захватить его.

PPC — любимая игрушка времен далекого детства, точнее, второго Mechwarrior. Помимо того, что разогревает робота, еще и снимает немаленькое количество брони с той части тела, куда PPC попадает. Клановская модель при определенном везении может «снять» руку или ногу робота.



Обратите внимание, господа: русский самоубийца. Осталось четыре средних «пульсака», грудь наполовину разворочена, да еще навстречу, как электричка, мчится МэдКэт. Ситуация не для средних умов. Скажу лишь, что выбрался из нее я с честью, достойной Водителя Боевого Робота.

дымовые шлейфы от ракет мешают обзору, особенно если навесить их на центральный торс, ослепляя игрока на пару секунд. Пульсовые Лазеры стреляют именно пульсирующими точечными выстрелами, а ER — сплошным лучом, зато очень мощным. Пушка Гаусса — это небольшой такой шарик, снимающий приличное количество брони (частенько доходит и до структуры), а мощный заряд, оставляющий в воздухе за собой инерционные частички и очень напоминающий Рэйлган из Quake 3 Arena test, действующий на огромном расстоянии, но требующий сверхтщательного прицеливания (в общем-то принцип действия — разгон снаряда в мощном энергетическом поле у гауссовки и рейлгана совершенно одинаковый. — *Прим. отв. ред.*).

А теперь самое сладкое: МУЛЬТИПЛЕЙЕР.

В отличие от MW2: Mercenaries, возможность отстреливать соседу по ЛАН'у металлические руки расширилась до возможностей отстреливать все остальные части по модему и Internet'у, причем никаких спецсерверов типа службы Mercs вам не понадобится (см. врезку). Играть можно как командно, так и поодиночке. В настройках хост выбирает количество фрагов, максимальное время и, что самое главное, максимальный тоннаж БМР. К сожалению, система «клиент-сервер» Quake 2, разработанная Кармаком и Ко, не возымела желанного действия на разработчиков Mechwarrior 3, и потому, прежде чем начнется игра, придется подождать всех участников. Войти в любой момент в игру, увы, не удастся.

И в заключение...

Вы знаете, все игры для себя я делю на те, которые влияют непосредственно на головной мозг, и те, играя в которые, напрягаешь спинной мозг. К первым я отношу РПГ, стратегии, ко вторым — спортивные игры, 3D-Action. Mechwarrior 3 является идеальным сочетанием стратегии (кстати, вот это прятанье за холмами, джампджеты, переключение оружия очень напоминает Tribes) и 3D-Action.

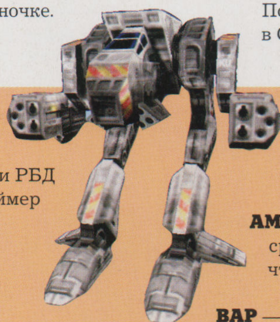
Поиграйте побольше в Campaign, дойдите миссии до восьмой, и вы поймете, что лезть напролом, навешав на себя кучу ракет, не имеет смысла: вынесут через пять минут. Тут надо думать. А потом отдыхать душой...



Ах, ностальгия... На дисплее вместо новомодных трехмерных моделей ютятся двухмерные фигурки, пришедшие к нам еще с MW2: 31st Century Combat.

MW3 особенно рекомендуется к игре командами. Представляете себе лобовую атаку четырех-пяти огромных махин с таким же количеством гигантских роботов? Я вот представил. И поиграл. И вам советую.





Все клановские типы оружия на порядок лучше, чем их сфероидные прототипы. Все оружие советую группировать: все виды лазеров в отдельную группу, РДД и РБД (и стрики) — в разные группы, Гаусс и PPC — в одну. Флэймер также держите отдельно.

Навороты:

Помимо оружия, на робота можно навешивать всяческие экзотические штуки:

Heat Sinks – ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ к употреблению вещь. Вешать только дабловые (когда будут) и Клановские. Эти девайсы поглощают нагрев, производимый всякими лазерами, PPC и так далее. Вешать не меньше трех-четырех!

MASC — бустер, увеличивает скорость передвижения меха. Для его включения надо MASC активизировать соответствующей кнопкой прямо в миссии.

NARC — маячок, который следует выстреливать во вражеского робота. После того, как маячок прикрепился, можете смело стрелять в противника: большинство ракет стопроцентно попадет.
Targeting Computer — улучшает точность попадания энергетического оружия:Лазеров, пушки Гаусса, PPC.

C3 Slave — позволяет всем вашим напарникам действовать как единое целое под вашим чутким руководством. Делается это просто: пятитонный C3 Computer вешается на главного меха (ваш робот), а все необходимые C3 Slave — на напарников. Теперь, если вы будете стрелять во врага и отдадите приказ вашим напарникам стрелять в него же, их точность будет приравнена к вашей точности.

Артемис IV — с помощью этого девайса увеличиваются шансы на количество пришедшихся во вражеского меха ракет.

AMC — противоракетная система. Действует автоматически сразу же после того, как вам приятным голосом сообщили, что в вас летят ракеты.

BAP — обнаруживает мехов с выключенным реактором либо спрятавшихся за различные препятствия. В общем, если радар их не видит, то увидит BAP.

CASE — своего рода переборка, устанавливаемая (не более трех штук) в каждую часть. Если вам нанесли критический удар, поразивший боезапас, то урон от взрыва достается лишь той части, в которой лежат боеприпасы. В большинстве случаев часть тела просто-напросто отваливается. Отсюда мораль: не кладите ракеты в центр торса.

ECM — глушилка, мешает работе ВСЕХ девайсов, за исключением вражеского ECM и NARC. Если на вражеском роботе установлена ECM, то вы узнаете об этом первым, когда ваши ракеты пролетят далеко в сторону от головы меха...

TAG — крутая вещь. Достаточно лишь поставить ее на робота, и LRM превратятся в самонаводящиеся ракеты, питающиеся соответствующими боеприпасами.

JumpJets — они же «Джамперы». Позволяют подниматься в воздух, но таких штуковин желательно иметь не меньше трех, дабы можно было нормально перескакивать большие расстояния и свободно маневрировать в воздухе.

Новые дороги, старое

Need For Speed: High Stakes

ДАНИЛА МАТВЕЕВ

К нам приехал, к нам приехал, к нам приехал Дед Мороз…

© Не помню кто

Не знаю, как к вам, но лично ко мне приехал Need For Speed: High Stakes. Случилось это довольно неожиданно и, судя по всему, не только для меня: все чего-то ждут, играют в то, что выходит, ни о каких гонках не думают, а тут на тебе! вышел!

Однако к делу. Для начала небольшой экскурс в историю. Формально Need For Speed: High Stakes — четвертая часть сериала под названием «Потребность в скорости». Но что-то остановило руку (или руки) разработчиков от написания цифры 4 в названии игры. Вероятно, это была совесть…
По большому счету игра осталась прежней. Разница между NFS3 и NFSHS приблизительно такая, как между 95 и 98 «Виндозами». Многое изменилось, и изменилось в лучшую сторону, но ничего принципиально нового в игре не появилось. Хотя, с другой стороны, возможно именно это и надо было сделать: развивать жанр аркадных гонок уже немного глупо, а вот тщательно переработать хорошую игру и выпустить ее в свет еще раз — идея настолько же очевидная, насколько и здравая.

Паспорт

Need For Speed: High Stakes

Жанр:	автосимулятор
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель:	Electronic Arts
Системные требования:	
URL	http://www.ea.com
ОС:	Win 95/98
процессор:	P200 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x
Hard Drive:	110 Мбайт

Multiplayer support
Device support



Что же собой представляет Need for Speed: High Stakes? Пожалуй, имеет смысл начать с игрового процесса, нет, простите, с игровых процессов.

Career Play. В Need for Speed: High Stakes пришли деньги.
В Career Play вам придется зарегистрироваться. Для начала у вас есть 25 тысяч долларов, на которые надо купить машину. Разумеется, это не очень большая сумма, поэтому можно рассчитывать на самую простенькую (по меркам NfS, разумеется) BMW. Когда у вас есть машина, уже можно принять участие в турнире. Каждый турнир состоит из нескольких заездов. Каждое призовое место стоит денег, поэтому теперь игроку рекомендуется приходить к финишу первым из сугубо меркантильных соображений. Заработанные деньги можно тратить на ремонт машины, пострадавшей во время заезда, на модернизацию автомобиля и на покупку нового. Для особо смелых есть вариант соревнований, при котором у проигравшего отнимают автомобиль. Правда, для этого необходимо иметь на руках не менее двух машин.

Single Player Arcade. Включает в себя Single Race, Hot Pursuit, Knockout, Tournament.

Single Race. Наиболее необременительный режим в игре. Можно настраивать все: начиная от аэродинамики и цвета конкретной машины и заканчивая погодой на трассе. Грубо говоря, тренировочный режим, предназначенный для ознакомления начинающего водителя с техникой и трассами.

Hot Pursuit. Игра в «догонялки». В этом режиме вы играете либо роль полицейского, который бдительно следит за порядком на дороге, либо злостного нарушителя этого самого порядка. Есть три варианта Hot Pursuit: просто «догонялки», «догонялки» на время (игроку



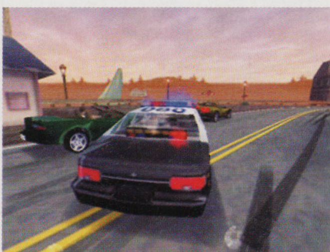




НАЗВАНИЕ

надо как можно быстрее поймать нарушителя, либо как можно дольше оставаться на свободе) и погоня с ограничением времени, когда время, за которое надо выполнить задачу, жестко задано с самого начала.

В Hot Pursuit добавили много приятных примочек, таких, как вертолет, который прилетает, если его вызвать, и прожектором «ве-



Сейчас догоню и искусаю!

дет» машину нарушителя на дороге, или бетонных блоков, которые расставляются на дороге и сильно затрудняют движение. Как правило, на втором круге в бетонные плиты врезается не нарушитель, а игрок.

Knockout. Турнир, в течение которого проводится несколько заездов, по числу машин-участников. В каждом заезде машина, пришедшая последней, выбывает из состязания. Так продолжается до тех пор, пока на трассе не останутся два лучших водителя. Они в честном состязании и решают, кто сильнее. Примечание: игрока, как правило, среди этих двух не бывает.

Tournament. Очень похож на Career Play, только вполне бесплатный.

Split Screen Arcade. То же самое, что и Single Player Arcade, только на этот раз вдвоем на одних кнопках, экран делится пополам. У слабых компьютеров вызывает легкую, но продолжительную истерику.

Connect Players. Все мыслимые и немыслимые варианты мультиплейера.

АВТОМОБИЛИ, АВТОМОБИЛИ, ВСЕ ОНИ КРУГОМ ЗАПОЛОНИЛИ...

Ну вот, игровые возможности кратко рассмотрели. Теперь перейдем к игровым потребностям.



Какая самая главная вещь в симуляторе гонок? Правильно, главная вещь — это автомобиль.

Про красоту автомобилей говорить не будем — очевидно, что в игре этой серии некрасивых машин быть не может. А вот про реалистичность...

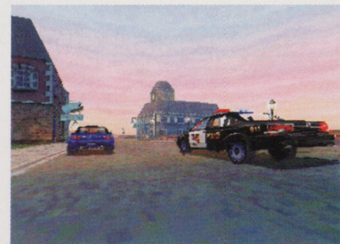
Машины теперь ломаются. Если раньше можно было безнаказанно врезаться во все предметы обстановки, которые встречались на дороге, то теперь, господа, халява кончилась: после столкновений на машине появляются вмятины, перестают гореть фары. И это еще полбеды. Повреждения автомобиля определяются четырьмя параметрами. Как только один из них достигает критической точки, начинаются проблемы. К примеру, если игрок умудрился раздолбать двигатель, то автомобиль будет с трудом набирать скорость, под капотом будет что-то дребезжать, а из выхлопной трубы пойдет черный дым. Теоретически, можно даже изуродовать машину до такой степени, что она просто не будет ездить, но для подобного подвига требуется фантастическое терпение: машины в игре намного крепче, чем в жизни. Если вам такое положение вещей не нравится, то можно в опциях либо вообще отключить повреждения, либо оставить только их внешние признаки. В последнем случае автомобиль, даже наполовину разбитый, не потеряет своих ходовых качеств.

Как было сказано выше, машины в Need For Speed High Stakes поддаются модернизации. В Career Play это можно проделать только заплатив деньги, довольно приличные, надо сказать, а в остальных достаточно просто нажать кнопку «Tuning» и переставить все указатели на максимум.

Ура! В Electronic Arts догадались (или им кто-то рассказал), что в автомобиле обычно сидит водитель. Теперь, если включен режим внешней камеры, во время гонки можно наблюдать, как водитель крутит «баранку», причем его движения вполне совпадают с реальной ситуацией на дороге. А вот если включен вид из кабины, то руль, как и раньше, будет поворачиваться вполне самостоятельно.

Но зато есть вид из кабины! Помните, как настойчиво сопротивлялась Need for Speed 3, когда ее просили показать внутреннее убранство кабины? Игра соглашалась на подобное, с ее точки зрения, безобразие только после долгих уговоров и если находила в компьютере что-нибудь не хуже Voodoo 2.

А теперь никаких проблем. Вид из кабины работает всегда, со всеми ускорителями. Салоны автомобилей выполнены очень качественно и полностью идентичны настоящим. В этом легко можно убедится,



включив при выборе машины режим просмотра салона. Камера, которой вы можете управлять по своему усмотрению, покажет вам псевдотрехмерную фотографию выбранного автомобиля изнутри. Пустячок, а как приятно!

Возможности по оформлению автомобиля практически не изменились: машину можно покрасить в любой понравившийся цвет, да еще на номере будет написано имя игрока.

НА ПЫЛЬНЫХ ТРОПИНКАХ

Трасс в Need For Speed High Stakes, если я не ошибаюсь, 19. Часть из них доступна с самого начала игры, а на остальных удастся поездить только заняв несколько призовых мест (кстати, это правило справедливо и к автомобилям). Несколько дорог позаимствовано из третьей части. Ничего принципиально нового нет. Разумеется, местность стала симпатичнее, но на трассах это никак не отражается.

Добавилось мелких подробностей на трассах. Теперь на дороге попадаются автомобили, которые не участвуют в гонке, а куда-то мирно едут по своим делам, зачастую забывая включать габариты в темное время суток. Особенно это неприятно бывает, когда уже под конец сложнейшей гонки, в 100 метрах от финиша с размаху въезжаешь в какой-нибудь самосвал, который небрежно стоит на горной дороге, наблюдая, как мимо тебя проносятся к финишу соперники, которые еще несколько секунд назад безнадежно отставали.

МОЗГИ

Определить, насколько умен AI у гоночного симулятора, довольно сложно. Единственное, что можно сказать точно, — компьютер жульничает. К примеру, автомобили, управляемые компьютером, небрежно вписываются в поворот на скорости 200 км/ч, когда машину игрока уносит в кусты уже на 120. Или потрясающее зрелище, когда с трудом объехав полицейский кордон на дороге, в зеркало заднего вида замечаешь, что полицейская машина внезапно элегантно испаряется, чтобы через минуту с визгом выехать навстречу из-за поворота.



КРАСОТА, ШУМ, А Я ЗА ШТУРВАЛОМ...

Поговорим о красоте. О графике. Need For Speed High Stakes сделана на немного переработанном движке от третьей части. Добавлено несколько спецэффектов, работает немного медленнее, но, вы знаете, впечатление производит прекрасное. Поддерживается куча разрешений и столько же ускорителей, причем при наличии последних драйверов (тех, что третья Квака просит), даже на первой Вуде все работает вполне адекватно. В качестве минимальной рекомендуемой конфигурации машины можно назвать P166MMX, 32 Mb RAM и 3Dfx. А чтобы насладиться всеми красотами движка в полной мере, потребуется PII-266, 64 Mb RAM и Voodoo2.

Для повышения FPS большинство эффектов можно отключить, но в этом случает игра теряет значительную часть своей привлекательности. Дело в том, что при включенных, что называется, «на максимум» эффектах игра не глючит. А стоит только что-нибудь отключить, как начинается... В качестве примера: если отключить Z-buffer, то FPS вырастет кадра на 3-4 в секунду, но зато из плоских поверхностей периодически будут вылезать кошмарного вида пиксели.

Зато если все включить, то Need For Speed High Stakes сразу, что называется, «делает красиво». Подобные, но менее красивые пейзажи были только в одной игре — в Need For Speed 3.

Need For Speed High Stakes поддерживает все девайсы для управления, которые успели выдумать предприимчивые западные това-рищи. Пожалуй, Need For Speed High Stakes — первая игра, в которой поддержка технологии Force Feedback реализована качественно. По реакции джойстика можно определить, какая фара сейчас разбилась о дерево — левая или правая. Но и владельцы простых клавиатур не будут разочарованы. Играть на кнопках не менее, а, на мой взгляд, даже более удобно, нежели джойстиком.

ПОДВОДЯ ИТОГИ, РАЗБРАСЫВАЯ КАМНИ И ПРЕДАВАЯСЬ РАЗМЫШЛЕНИЯМ

впечатление от Need For Speed High Stakes остается двойственное. Это и не полноценная игра, и не add-on. Это Need For Speed v3.7. Надо сказать, очень неплохая версия, которая может очень долго служить утешением для страждущих только за счет возможности обновления автопарка. В общем — покупайте, господа! Не пожалеете, это я вам гарантирую.

ТРАССЫ

Дороги — они и в Африке дороги. Чтобы выиграть заезд, вам придется посвятить не один час тупой езде по слегка пересеченной местности, чтобы запомнить каждый поворот и каждую загогулину трассы. Краткие описания основных трасс даны ниже, но описание не претендует на руководство к действию. Это просто... путевые заметки, если можно так выразиться. Итак, приступим.

- **Celtic Ruins — United Kingdom**
Пролегает между заброшенными кельтскими строениями. Одна из самых простых трасс в игре. Практически нет крутых поворотов, но зато очень красивые пейзажи. При ночной езде фары выключать не рекомендуется.
- **Dolphin Cove — North American**
Лес и океан. Лесные просторы и океанский ветер. Никаких особенных сложностей, но при подъезде к маяку держитесь правее, иначе все будет очень плохо — там торчит здоровая железяка (хотя, может быть, это камень).
- **Durham Road — United Kingdom**
Добрая старая Англия с ее туннелями, мостами, мостами... Черт бы их побрал!
Приготовьтесь объезжать каменные колонны, которые сильно мешают движению в самом начале игры. К мосту приближайтесь с осторожностью — компьютер не всегда справляется с управлением, и там возникают пробки.
- **Landstrasse — German**
Добро пожаловать в Германию, славящуюся дикостью своих дорог. На самом деле трасса не столько дикая, сколько неудобная. В центре города будет очень резкий поворот — будьте готовы проходить его, сбросив скорость, иначе вам придется ближе познакомиться с посетителями открытого кафе, расположенного у самого поворота.
- **Kindiak Park — North American**
Трасса проходит через национальный парк. Единственный признак цивилизации, кроме дороги, — поезд с туристами, с завидным постоянством описывающий круги по своему маршруту. На этой трассе только одна подлость — именно этот поезд. Велик соблазн прокатиться по железнодорожным путям, но делать этого не надо — один локомотив весит более 10 тонн...
- **Route Adonf — French**
Холмы Франции. Рекомендуется сбросить скорость при приближении к аллее вишневых деревьев, а то мало ли что...
- **Snowy Ridge — North American**
Единственная зимняя трасса в оригинальной версии игры. В сочетании с горной местностью снег делает эту дорогу одной из самых сложных. Совет достаточно очевидный — при спуске с горы жмите на тормоз, иначе больше никогда не сможете произнести своей любимой поговорки на тему тормозов и трусов.

Агония власти в девяти приступах

Кирилл Алехин aka Maza



Мегахиты. Поскольку я ни разу не сталкивался с этими гигантами игровой индустрии на профессиональной почве, что и как про них писать, совершенно не представлял. Хвалить, как бы невзначай забывая про недостатки? Или рассказывать честно? Но тогда от хитовости не останется и камня на камне... Или превратить обзор в интервью с разработчиками — уж они-то наверняка выставят все в лучшем свете?

Паспорт

Jagged Alliance 2: Агония власти

Жанр:	внебрачное дитя X-com'a
Разработчик:	Sirtech
Издатель:	«Бука»
URL	http://www.buka.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

Вобщем, к разбору свежевыданного редактором Jagged Alliance 2 я подошел с тяжелыми думами. Подошел. Проинсталлировал. Запустил. И... Как там пишут любители штампов? «И пропал»? Вот-вот, что-то вроде того. Только я никуда не пропадал. Я чинно просидел за игрой 36 часов без перерыва на сон и обед и, только отвоевав четвертый город, успокоился, выделив себе пару часиков на сон и пиццу. А теперь вот сижу и точно так же мучительно думаю (поганейшее, надо сказать, занятие), за что бы Его хоть немного, для правдивости, поругать?!

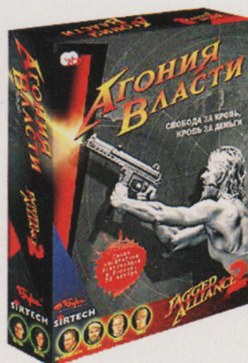
Jagged Alliance 2 действительно игра на сегодняшний день уникальная и штучная. Ну, взять, например, жанр: как в двух словах объяснить, что это за зверь? С другими игрушками обычно все просто: то — симулятор, это — dumb action, а то — вообще маздайная Real-time strategy... А что сказать про Jagged? Да ведь и термина такого не существует! Помесь реалтайм и экономической стратегии с RPG и тактическими боями? Да, все это там есть. Или лучше назвать его реалистичным X-com'ом с легким налетом Fallout и стилистикой Rainbow 6? Все верно. Вот только любой нормальный человек в таких определениях ничего не поймет, а с маньяками все равно разговор должен быть особый. Уж лучше давайте разбирать по порядку. А заодно попробуем разбить игру на жанры. Для ясности.

Затравочка

С чего начинаются игры? Угу, с него, как правило, с убогого — с сюжета.

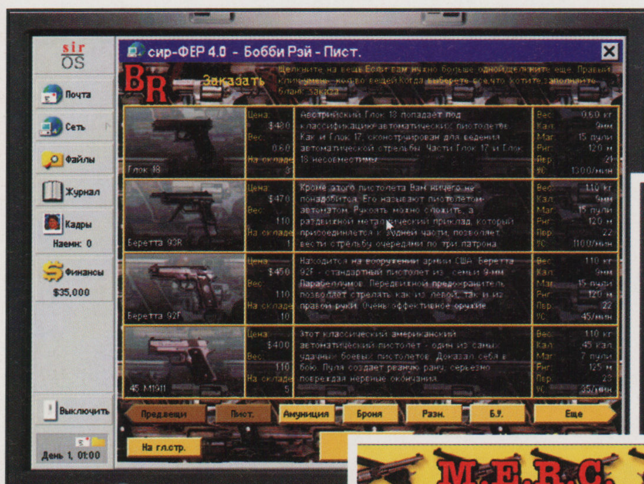
Завязка проста, непритязательна и очень наивна. Хотя бывает и хуже.

В некой маленькой банановой республике, где так много диких обезьян, свершился переворот. Казалось бы, что тут такого? Переворот так переворот. В конце концов, мы — люди привычные. Ан нет: хорошему правителю, которого «перевернула» нехорошая узурпаторша, все это очень не понравилось, поскольку ему пришлось бежать. Более того, народу этой республи-





Вона оно как теперь выглядит. Буковки, знакомые до боли. Ба! Дык игрушка-то русская! А вы как думали? Умеем же!..



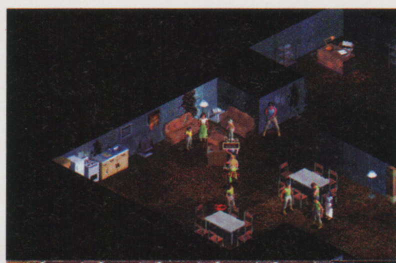


В оружейном магазинчике Бобби Рэя всегда можно прикупить пару стволов. К сожалению, оружие предлагают в основном маломощное и посему негодное. Ну и ладно. С трупов наснимаем.



ки тоже очень не понравилось, что кто-то заставляет их правителя куда-то бегать. Не всем, конечно, большинству работяг откровенно плевать на политику, им главное, чтобы лопаты не ржавели, но некоторым эти события действительно пришлись не по душе. Недовольные организовали маленькую (впрочем, в такой стране большой и не требуется) крепенькую вооруженную оппозицию и несколько лет вполне успешно выражали свои взгляды на языке террори... грхм... они же хорошие? Тогда не терроризма, а героических партизанских действий. Правда, их партизантизм закончился весьма плачевно: город-оплот сопротивленцев сравняли с землей, активистов, как это водится, перевешали на пальмах, и жизнь в республике практически наладилась. Если бы не одно «но»: бывший «управляющий» вовремя понял, что теряет последние шансы вернуться к власти. (А ведь хотелось! Страна пусть и маленькая, но богатая!) И он, собрав последние, весьма скромные сбережения ($35 000), обратился к услугам солдат удачи. Или, проще говоря, наемников. Или, еще проще — нас. Вам когда-нибудь приходилось отвоевывать целую страну за стоимость хорошего джипа? Тогда мужайтесь. Именно это нам и предстоит.

Нелегкий труд освободителя начинается не так, как нас с детства учат боевики, а очень современно и модно — за виртуальным экранчиком ноутбука, виртуально подключенного к виртуальному Internet. В почтовом ящике лежат несколько писем от работодателя, в букмарках броузера — ссылки на самые бандитские места сети (Ассоциация Иностранных Наемников, похоронные бюро, оружейные магазинчики etc.), на счету — $35 000 и вообще... Не жизнь, а рай. Вплоть до того момента, когда вы решите ознакомиться с ценами на рынке и понять, что на жалкие гроши капустного цвета, выданные вам работодателем, не совершить переворота даже в детском садике для детей с замедленным развитием. Особенно радуют расценки на рабочих лошадок — солдат удачи: на первых порах реально набрать команду только из кривоглазых паралитиков, не умеющих ни стрелять, ни минировать, ни даже тяжести носить. Конечно же, база данных A.I.M. (расшифровывается как ассоциация ино... не буду повторяться) содержит досье и на куда более продвинутые личности, но один профи (особенно с учетом обязательной страховки) слопает ваш фонд за неделю. Так что сначала приходится искать бесплатную рабочую силу. И такие энтузиазисты находятся. Хотя и не часто.





Один из лидеров местного сопротивления. Радуется, вроде, нашему приходу, и все такое... Я бы тоже радовался: платить-то не ему!

О характерах и судьбах

Раз уж речь зашла про персонажи, давайте немного про них, тем более поговорить есть о чем. Доступных солдат (читай: героев) в Jagged Alliance 2 моря и океаны, намного больше, чем в любой фэнтезийной ры-пы-ге (тот же Baldur's Gate со своими «многочисленными» героями прямо-таки салага перед многолюдным Альянсом). Количество одновременно находящихся в вашем подчинении солдатиков ограничено только финансами и желанием. База данных A.I.M. содержит несколько десятков анкет на тех, кого реально можно нанять и бросить в гущу боя, а конкурирующее с A.I.M. полулюбительское агентство M.E.R.C. предлагает еще дюжину, так что выбрать есть из кого.

Каждый солдатик имеет десять (Diablo в пролете!) базовых параметров, начиная от силы, ловкости, меткости и подвижности и заканчивая умением обращаться со взрывчаткой и аптечкой. Не забыли и интеллектуальное развитие. И разумеется, в любой области солдатика можно поднакачать — иначе зачем было бы вообще заводить разговор про RPG? Но это сейчас встречается в каждом втором псевдо-X-Com'е, так что особых восторгов не заслуживает. А вот такой степени индивидуализации персонажей, как в Jagged Alliance, нигде не было, нет и не будет. Шутка ли, каждый почти из сотни солдат удачи имеет не только уникальную рисованную мордашку, но и свой характер, привычки, реплики и даже озвучен в индивидуальном порядке. Это здорово. Это действительно здорово! От ста до ста пятидесяти реплик, озвученных 52 профессиональными актерами! Между прочим, своеобразный рекорд. Столько народу не участвовало в озвучке даже оригинальной версии...

Не чужда Sirtech'у и психология. Каждый вояка имеет свои ярко выраженные отношения:

СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Маленькая страна на поверку оказывается не такой уж и маленькой — 16x16 квадратов тщательно прорисованной местности, не считая подвалов, шахт и прочих кошмаров, уходящих на четыре уровня под землю. Baldur's Gate практически переплюнут, а уж Fallout 2 с его однообразными «случайными встречами» между несколькими городами и рядом не стоит.

кто-то боится крови, кто-то ожесточается при крупных потерях, и такого уже не вытащить из боя, пока не перестанет дышать последний «мент» или он сам... Кстати, внутри команды тоже не царит единодушие. Антипатия и перепалки иногда даже приводят к неконтролируемым «неуставным взаимоотношениям». Вот вам и бездушное пушечное мясо.

К созданию вашего персонажа Sirtech тоже подошла оригинально. Во-первых, «генерить» его совершенно не обязательно. Нет, письма с предложениями «создаться» будут приходить регулярно, но игра проходится и без Главного Героя. Во-вторых, создание Вас стоит денег. $3000 или хоть на свет не появляйся! Коммерциализация, блин... А вообще, генерация героя на контрактной основе — не просто своеобразная, сделанная абы как отмазка, а дело полезное и приятное. Вам предложат выбрать портрет, голос, характеристики и даже выдадут анкету с 16 вопросами, ответы на которые помогут сформировать ваш характер. Да-да, добрые Sirtech'овцы наше компьютерное воплощение тоже характером не обделили. Например, мой Че Гевара (ну, а как еще можно было назвать борца за независимость?!) после тестирования приобрел вредную привычку добивать жертвы очередями, при этом цинично и издевательски смеясь. Вроде бы и мелочь, причем неприятная мелочь — патроны-то жаааалко! — но я простил сразу же, потому что впервые вижу, что мой виртуальный герой — личность, а не концентрация разноцветных пикселей.

Набрав небольшой отряд добровольцев (т. е. добровольно работающих за деньги), отправляемся на спасение республики. Казалось бы, ну что может быть проще небольшой хирургической операции? Высадился с вертолета прямо во дворец... Лучше — на балкон опочивальни узурпаторши... Два выстрела (второй — контрольный), и республика вместе со всеми бананами, мулатками и прочими богатствами спасена... Эх... Если бы все было так просто, то кто бы стал играть?!

Вертолет, конечно, будет. Но высадит он вас в том самом разрушенном городке местной оппозиции, в противоположном конце карты от цитадели правителя... Стоп! Я сказал «карты»?!





Мозговоротка

Карта в Jagged Alliance 2 — едва ли не половина игры. Однозначно — вся стратегическая ее часть. Помните, как «Штирлиц склонился над картой. Его неудержимо рвало на Родину.»? Вот-вот, «склоняться» приходится часто и надолго.

Как и на любой нормальной карте, в JA2 есть города в количестве девять штук, шахты в количестве чуть поменьше и неисчислимое количество мелких ферм, секретных ракетных баз, научных комплексов и т. п. Сюрпризы встречаются практически в каждом квадрате. Но просто так гулять по стране нам, разумеется, не дадут — оказывается, оккупанты по какой-то неведомой причине против этого. Дороги перегорожены блок-постами, а по территории разгуливают небольшие подразделения по 6–15 человек, вылавливающие, видимо, шпиенов, диверсаньтов и прочую шваль. Ну, и наш доморощенный спецназ заодно.

СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Самое глубокое впечатление осталось от оружия. Добывается оно весьма однообразно (для непонятливых, не знающих жизни девочек в белых бантах поясняю: СНИМАЕМ С ТРУПОВ), но столько различных экземпляров я не видел нигде, даже передовик производства Fallout 2, судя по всему, опять в пролете. От ножей до минометов. От пистолетов до крупнокалиберных пулеметов и снайперских винтовок. А если при запуске поставить галочку в опциях, разрешив дополнительное оружие, то появятся даже жутко мощные футуристические гранатометы, запоминающие уникальный отпечаток пальца и после смерти владельца пригодные разве что на металлолом. Здравствуй, оружие!

Поскольку они стараются сделать нам гадости, наши ребята делают такие же гадости им. Самая важная задача — захват городов. Выбив из поселения милицию врага (а вы думали, я «мент» по природной злобе написал?), можно и нужно за небольшую мзду натренировать точно такую же милицию, защищающую уже наши интересы. Зачем нам города? Во-первых, не забывайте: мы — освободители, спасающие мирных трудяг от гнета этих... Во-вторых, города, точнее шахты, расположенные в этих городах, приносят доход. Да еще какой. Со временем ваш дневной доход сравняется с начальным бюджетом операции, и вы сможете нанять тех самых крутых вояк, стоящих во главе списка A.I.M., чтобы отвоевать еще городок и нанять еще более крутых вояк, чтобы... Думаю, с этим ясно. Такая вот стратегия местного разлива.

А на войне как...

Исследовать 16х16 квадратов можно множеством методов. Особо циничные геймеры могут пройти половину игры, так и не вступив



Операционная система sir/os 8. Не глючит, не выбрасывает и компьютер не вешает. Ну, чем не конкурент Windows?!

в схватку с армией, а вступив, загробить удовольствие, нажав мерзопакостную кнопку «Автобой». Но это просто глупо: тактические бои — самое сложное и интересное, что есть в «Альянсе».

В отсутствие врага мы свободно шастаем по территории, осматриваем шкафчики и ящики, общаемся с жителями, а при первом контакте с неприятелем игра переходит в походовый режим. Просто и удобно. Очень похоже на Fallout, только здесь бои длиннее и беспощаднее. Если верить таймеру, то нападение на какую-нибудь затерянную в лесу базу занимает несколько минут. В реальном же времени (т. е. по настоящему, нашему) перестрелка ведется часами, с тщательным обдумыванием каждого хода, бесконечными save\load-геймами (великолепное оружие против любого противника!) и многократным переигрыванием схваток чуть ли не с начала. Настоящий походовый action. Затягивает, неимоверно затягивает! Одну шахту я брал в течение трех часов — у противника было десятикратное преимущество и отличное вооружение. Но я ее взял! И наступило утро...



На самом деле, бои неповторимы, и потому совершенно не надоедают. На тактику влияет все: время суток, количество деревьев, качество и количество противника, наличие\отсутствие домов, ваше и не ваше вооружение. Помните рекламный слоган «Понимание приходит с опытом»? Наверняка сказано про Jagged Alliance 2. И со временем вы поймете, что забраться на крышу — на практике значит победить, что миномет на той же крыше чем-то схож с термоядерным оружием. Научитесь пользоваться маскировкой и, подкравшись ночью к часовым, расстреливать их в голову из пистолетов с глушителями. Поймете, что упомянутые Load game спасают не всегда: если в вас должны были попасть, то в вас попадут, сколько бы вы не перегружались, поэтому и приходится переигрывать ходы сначала в надежде, что хоть на этот раз все обойдется, и Ивану не прострелят ноги... И так далее. Действительно, описывать бой бессмысленно — в это обязательно надо хотя бы для пробы поиграть.



Высадка союзных войск. Почти как в Нормандии, только прием чуть менее теплый: охрана притаилась за домами и вылазить из укрытий не собирается. А, наплевать. Выбьем. И чтобы в следующий раз встречали с цветами и конфетами...

Очень знакомая таблица. Напоминает... причем наверняка разыскивает, и не в одной стране. В общем, это ваши потенциальные бойцы. Прошу любить и жаловать.



Мелочи

Все вышеописанное перекочевало в джей-эй-2 из джей-эй-1. Там были разноголосые наемники, там была почти такая же (но меньшая) карта. Да и походовые бои по драйву и удовольствию все те же. И все-таки есть мелочи, трудно-заметные, но дьявольски полезные, которые и делают игру оригинальной.

Кстати, про включение «доп. оружия» — вначале включить можно не только его. Если вы очень уж любите X-com и sci-fi, то можно завести в недрах шахт инопланетян и прочую гадость. Вот вам и суровый симулятор «солдата удачи».

Очень радует сюжет. Вернее, его присутствие: обычно-то игрока оставляют в покое уже после заставки. А здесь все как у людей: по мере захвата городов вам регулярно демонстрируют небольшие, выполненные на движке игры, скриптовые заставочки. Советник докладывает об очередном поражении, и правительница награждает его парой пощечин. Следующий проигрыш — еще раз. И еще. Вплоть до превращения лица Эллиота в сине-зеленую кашицу с кровоподтеками и синяками. Однообразно, но после каждого такого сеанса на вас прут толпы все более и более крутых неприятелей. Кстати, бедного малого в итоге пристрелят, так что ничего веселого нет.

К сюжету же надо отнести и несколько побочных квестов, выдаваемых редкими NPC, но их так мало, что, право слово, они не стоят внимания. Ну что жители могут попросить? Ну, мальчика сбежавшего найти... Или антикварную золотую чашу из музея утянуть и продать ($20 000 однако!), или (тут возникает мучительная проблема выбора между деньгами и совестью)

СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Кстати, разные полезности тоже не забыты. Экипировка? Бронежилеты, бронекаски и бронештаны... Темные очки, противогазы и приборы ночного видения... Наборы для маскировки... Навороты к оружию? Снайперский прицел и лазерный целеуказатель, глушитель, подствольный гранатомет... — нет, это все как-то однообразно, хотя слюнки и текут. А как вам кусачки, наличие которых может в корне изменить тактику нападения на защищенный колючей проволокой объект? Или монтировка для взлома дверей? Не говоря уже про сигары или пиво, назначение которых я постичь так и не смог (*совсем юный Маза у нас. — Прим. отв. ред.*). В общем, есть что купить и что найти в шкафчиках не столь уж и густозаселенных городов.

подарить смотрителю национального парка искусств... Мелочи. Общим числом что-то около пятнадцати. Вполне достаточно для игры, в которой выполнение квестов является отнюдь не главным развлечением.

Техдетали

У меня на стене висит перечень базовых критериев, по которым игру следует оценивать в обязательном порядке. Перечень короткий, так что не бойтесь.

То, что скрывается под загадочной аббревиатурой AI, для меня осталось... загадкой. Вообще он конечно молодец: иногда промахивается (т. е. себе не подсуживает), чутко реагирует на звуки (на выстрел сбегаются практически все солдаты, находящиеся в секторе), не брезгует прятаться за укрытиями и применять неожиданные виды оружия (...и вдруг кааак жахнет из базуки!..) и т. п. А с другой — в клещи он меня ни разу так и не взял. Хотя, казалось бы, что может быть проще такого базового тактического приема, который даже в яслях преподают? (Но детство его легким не было. — *Еще одно прим...*) Забавный такой AI. Зато его обычно больше. Так что вроде крут и все такое...

Интерфейс. О! Вот кого надо похвалить, так это интерфейс! В тактическом виде все понятно — он традиционно занимает треть экрана, так что всякие там «встать\присесть» присутствуют в полной мере. А вот в режиме карты он очень необычен. К нему трудновато привыкнуть (увы, не все функции очевидны), зато потом он начинает казаться идеальным. Не уходя с карты, можно сделать все, начиная от экипировки и заканчивая вызовом вертолета, по крайней мере отвыкнуть уже трудно.

Движок. Здесь, конечно, все попроще. Все рисованное, никаких акселераторов. Здания максимум одноэтажные. Земля плоская, как блин, а «спецэффекты», ну, просто никакие: и желтоватый туман слезоточивых гранат, и взрывы смотрятся ну, соовсем никак. После Quake 3 с его ТУМАНОМ и с ВЗРЫВАМИ смотрится оченьочень смешно. Зато все действительно имеющие значения реалии соблюдены: травка служит только маскировкой, а вот дерево — надежной защитой. Пуля не пробивает стены кирпичных домов и насквозь прошибает стенки у тростниковых хибар, то есть главная оплошность демоверсии исправлена.

А вот из-за графики Jagged Alliance 2 пророчили скорую и верную гибель. Дескать, во времена победного шествия Voodoo, TNT и компании игре с пикселями вместо полигонов ничего не светит. Чушь! Пусть это не Fallout (количество кадров прорисовки персонажей явно подкачало, да и неизменность внешнего вида вне зависимости от типа брони и подштанников тоже обижает), но все равно вышло очень неплохо! Особенно если учесть, что движок рисовался два с лишним года назад. И вообще за такой геймплей все можно простить.





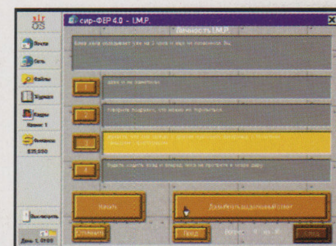
Плачьте, бедные одноглазые рыцари карибских морей. Тут вам не хухры-мухры, в игре действительно задействованы 52 профессиональных актера. И отнюдь не тех, из «Рабыни Изауры». Теперь у нас все по-настоящему. И игра и война, и победы и смерть. И нужно доказать, что при агонии любой власти выживают только профи...

Final countdown

Ну вот, наверное, и все. Игра вышла хорошая, достойная, интересн... Гм. Наверное, не этого вам хотелось под занавес? Послушайте, это Мегахит. Настоящий. 100%-ый. Без всяких скидок на долгожданность и очевидные проблемы с выпуском. Преимущества здесь преимуществуют. Недостатки неощутимы. Я люблю эту игру. Присоединяйтесь!

P.S. Да, а надежды, возлагавшиеся на нашего русскоязычного соотечественника Ивана из первой части, не оправдались. В JA2 он не столь уж и привлекателен, потому что, во-первых, дорог, а во-вторых... ЗДЕСЬ ВСЕ ГОВОРЯТ ПО-РУССКИ!







Забавный фургончик, да? Ведь на нем можно еще и покататься! Правда, только между секторами. Жаль. Давля гвардейцев могла бы стать популярным занятием.

Worms: Armageddon

Землееды по-мегагеймовски,

Рецепт приготовления червей в редакционных условиях



С гранатою в кармане, с шотганом в руке,
Мне червии пропели на знакомом языке...
Из жизни

Кирилл Алехин

Странная эта рубрика «Стенка на стенку». С периодичностью раз в номер здесь появляются очерки и руководства к играм, о которых редакторы и слыхом не слыхивали. Нет, названия-то, конечно, им знакомы (работа у них такая: все знать), но вот чтобы попробовать... Пощупать... Проиграть после тяжелого трудового... Это бывает очень и очень редко (занятые они, эти редакторы, ох занятые!). А если и бывает, то вовсе и не в Tribes, не в Ultima Online и даже не в HalfLife, чей мультиплейер так заботливо расписан в прошлых номерах. Старый милый Quake 2 — и тот проходит очень редко: в кудваке все зависит исключительно от опыта, потому-то со мной, хе-хе, и не играют... боятся... («Эх, мне бы сейчас полтарелочки супа, я бы...» — бормотал ответственный редактор), а расслабиться хочется за игрулькой, в которой победа зависит не от шустрости манипулирования мышкой и в которой шанс выиграть есть у всех. Вот тогда-то и приходят на помощь чуждый мне карточный Magic: The Gathering и родной, очень родной мультяшный Worms Armageddon. Про первый мы уже писали. Очередь за кольчатыми?!

Черви в компаниях. Пособие по разведению

В общем-то, если б Юра Травников не стукнул кулаком по столу и не рявкнул: «Хочу червей!», читали бы вы сейчас руководство по какому-нибудь Team Fortress Classic. Тоже, конечно, не плохо, но разве можно сравнить его с самой что ни на есть народной игрой, которая не вынимается из редакторского CD-ROM'а уже месяца полтора?! Вот-вот.

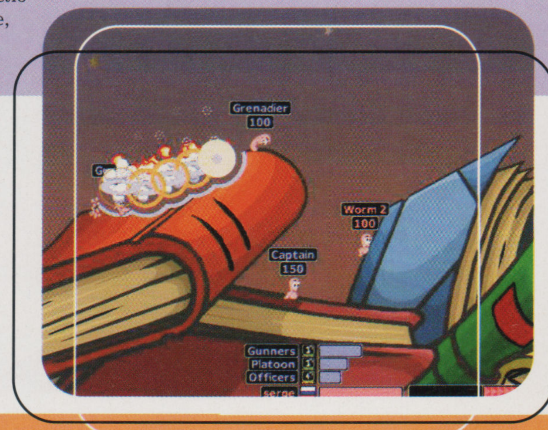
Что есть WA — рассказывать не буду. Обзор честно отработал свои четыре страницы в майском номере, так что какой смысл повторяться? Объясню только, что такое Worms. Это походовый мультиплейерный тактический экшн с примесью RPG (присутствует LifeBar), стратегии и симулятора спецназовца. Кто не понял, я не виноват. Перечитайте еще раз, вплоть до полного запоминания. А мы приступаем.

Дэсмэтч за одним компьютером

Как театр начинается с вешалки, так и Worms — с компании. Главное, собрать у монитора несколько добровольцев (как только игра начнется, желающие набьются как сельди в бочку) и щелкнуть на здоровую прямоугольную (впрочем, они там все одинаковые) кнопку «начать мультиплейер-игру». Предполагается, что перед этим вы долгими ночами тренировались за компьютером, но пусть окружающие пока не замечают вашу саркастическую усмешку. А то ведь разбегутся до начала действа...

Второе осознанное действие — создание команд. Дело долгое и интересное, потому что каждой команде можно подобрать свой флаг, гимн, язык (русский в наличии!) и даже имена игроков (вот уж где можно оторваться!). Сейчас в моде команды, говорящие на русском, но сражающиеся под югославским флагом. И назваться лучше аполитично — что-то типа MustKiller's... Кто там кривые программки пишет? Кстати, когда все отвернутся, не забудьте пощелкать на окошках с овцой и с крестиком, дабы выбрать себе не только оригинальную могилку (чтобы каждый видел — ваших кольчатых в братских могилах НЕТ!), но и супероружие. Рекомендую старушек, сумасбродных коровок или самонаводящихся овечек. Отлично помогает против депрессии.

Набрали команды? Отлично! Выбирайте их и левой кнопкой мышки отрегулируйте количество червяков, которое будет участвовать в схватке. Кстати, если вдруг в ваш team попадет на пару землеедов больше — никто вас не осудит.





Так выглядит главное меню игры. Основная кнопка — правая верхняя

Собственно, осталась самая малость: сгенерить карту (можно и нарисовать, только гадостей во весь экран не пишите), выбрать схему опций (сколько и какого будет оружия, время хода, жизнеспособность каждого отдельно взятого червя и прочее)... Все. После нажатия на start ночь можно считать потерянной. Или день. Или вечер. Или жизнь. Все зависит от того, во сколько вы начали.

Раскладка клавиатуры элементарна и запоминается (внимание, наезд!) даже девушками: щелчок на правой кнопе мышки вызывает меню с оружием, стрелочки отвечают за передвижение, Enter — за прыжок, а пробел — за выстрел. Причем чем дольше давим на пробел, тем дальше стреляем. Все. Никаких конфигов писать не требуется.

Окружающий мир живет по своим законам, но и они тоже весьма просты: червяк, пропавший с экрана (не важно, в воде или просто «за гранью»), исчезает с него навсегда, порушенный ландшафт не восстанавливается, и третьей и последней константой является изменчивый ветер, направление и силу которого можно посмотреть в нижней части экрана.

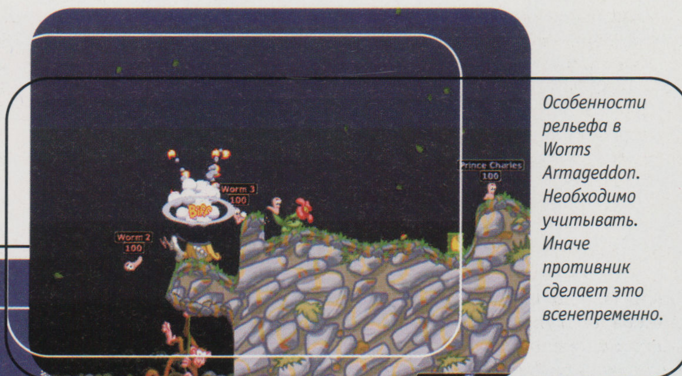
Черви ходят по очереди. Строго по очереди. Желающие это изменить всегда могут включить опцию select worm и... потерять к игре всяческий интерес. Потому что с переключаемыми кольчатыми действительно скучно.

За ход, длящийся от пятнадцати секунд до бесконечности (все это легко проставляется в опциях), червь может успеть очень много: перебраться на другое место, подобраться к противнику, закопаться и, наконец, просто применить что-либо из богатейшего арсенала. Но если в результате самому червю будет нанесен даже минимальный ущерб, ход закончится. Упал с высоты — ход закончен. Тебя ранило отдачей из шотгана — ход закончен. Осторожнее надо быть.

Зато каждый червь представляет собой ходячий оружейный склад, так что за ход способен не только навредить себе, но и изрядно подпортить жизнь другим.



Это вода. Сюда можно сбрасывать червяков. Они будут тонуть. Поделом им.



Особенности рельефа в Worms Armageddon. Необходимо учитывать. Иначе противник сделает это всенепременно.

Базука — стандартное оружие для многих аркад. Вон снаряд из нее летит. Надо чтоб попал

В общем-то, оружие — самая непонятная часть в Worms. Его много, и оно ТА-АКОЕ разное, что поначалу глаза разбегаются: хочется пальнуть и из того, и из этого. Впрочем, со временем привыкаешь и начинаешь думать, планировать, рассчитывать действия исходя из имеющегося боезапаса. Пока не появляется пара новых фишек, и опять хочется пальнуть из этого, и еще из этого, и из...
Да, точно. Давайте про оружие. Потому что про игру все равно объяснять больше нечего.

Оружие, п.1. Набор стандартный, джентльменский

Джентльмены — это те, кто играют со стандартными настройками, не подпорченными извращенными умами червеманов. Рассматривать мы будем, разумеется, оружие — на количество жизни и длину хода вы полюбуетесь и сами.

Сначала в списке стоят средства передвижения. Нет, не ноги, не крылья и даже не хвосты. Очень нестандартные средства, добавленные только в Worms: Armageddon. Хотя, какая разница, когда их добавили?! Главное, что есть!

Первым номером заявлен Jet Pack. Универсальная штуковина. Внедренная, между прочим, повсеместно: в прошлом номере мы JetPack'ались в Starsiege Tribes, а теперь вот добрались и до червей... На самом деле никуда прыгать вам не придется, JetPack представляет собой не симулятор кенгуру, а небольшой реактивный костюм с небольшим запасом топлива. Давим на Space, и дальше наши передвижения не ограничиваются ни стенами, ни силой тяжести. На время, конечно, только на время. Незаменимое средство, чтобы залететь (в самом хорошем смысле этого слова) к противнику в нычку и раздолбать его из чего-нибудь тяжелого. Чтоб не прятался, гадина. В полете следует учитывать количество топлива (очень неприятно, когда оно заканчивается над водой) и инерцию. По этой самой инерции вас может унести совсем не туда, куда хотелось бы... И зачем только люди придумали физику?!

А вот Low Gravity представляет собой типичное прыжковое устройство, основанное на банальной антигравитации. Скачки действительно мощные, правда, не только у вас. Антигравитация действует на всех сразу. Вроде бы забавно, но... Но... Что-то не полюбилось людям в этом девайсе, и используется он крайне редко. В любом случае ему присваивается почетный орден имени Гагарина — что б было.

Все остальные смертоносные приспособления аккуратно разбиты на категории по горячим клавишам. Вот их и обозрим.

С **F1** (не путать с формулой!) все просто: здесь сидит тяжелая



артиллерия, перекочевавшая еще из первых «Червей». Поехали.

Базука Обыкновенная. Знаете, что такое «по дефолту»? Не знаете? Вот это оно и есть. Патроны, как правило, до отвращения бесконечные, а потому пользоваться приходится... иногда. Эффективно бьет только прямой наводкой. Ага, вспомнили, как компьютер, хитро согласуя силу выстрела и ветер, доставал ваших червячков даже через горку?! И не надейтесь, ТАК научиться пользовать базуку не удалось пока никому.

Базука Самонаводящаяся или, проще говоря, Homing Missile. Оружие свинское, бесчестное и потому лично мной очень нелюбимое. Ну что это такое: поставил крестик над (под) червячком, прицелился в небо и... БА-БАХХХ!.. Не попал! Да-да, не попал. Даже читерские базуки требуют аккуратного обращения, так что перед выстрелом внимательно смотрите, а нет ли на предполагаемом пути ракеты какого-нибудь препятствия? В кротовую норку не заберется даже эта умная пулька.

Мортира требует воистину мастерского владения предметом и хорошо показала себя только на закрытых уровнях. Шпуляется миной, которая после попадания куда-бы-там-ни-было разделяется на пять аккуратных, летящих строго вниз осколков. Так что лучше всего бить в потолок НАД вражиной... или дружиной... Короче, бить надо!



Хорошо, когда червяк сверху, а бонус снизу. Плохо. если наоборот. Тогда придется по веревке лазать.

F2 уже не столь проста. С одной стороны, здесь засели гранаты, лимонки и прочие «фрукты», а с другой — совершенно неясно, что тут делает Топор. Нелогичные люди работают в Team 17.

Граната простая, зелененькая. Ну что, про нее тоже рассказывать? А что рассказывать-то?! Кидаем, и будь что будет... Главное, усвоить принцип, верный для всех метательно-взрывательных приспособлений: циферками 1–5 можно переключить время до детонации, а +\– отвечают за максимальную и минимальную «разрывность» соответственно. Экспериментируйте.

Граната непростая, разрывная, красненькая куда лучше. Просто несравнимо лучше. А все потому, что после детонации разлетается на пять осколков и устраивает небольшой, но милый огненный дождь. Пригодна всегда и везде, ее можно и зашвырнуть через весь уровень в скопление врагов, и аккуратненько подложить заныкавшемуся в замкнутом пространстве одинокому вол... червю. Если все осколки (Внимание! Требуется твердый расчет!) достанутся ему одному, то счастливец скопытится с первого раза. Говорю же, зверь-граната. Ну, и упомянутый уж **Топор**. Как он затесался в компанию к метательно-взрывательным приспособлениям, ума не приложу, но пусть будет. Функционирует так: подходите вплотную и даете по чайнику. В результате у жертвы отнимается ровно половина жизни. От 100 — 50. От 70 — 35. От двух — одна. А вот сколько отнимется, если у жертвы только три хита, сказать трудно. Надо будет как-нибудь отловить редактора и провести эксперимент. Я бы и на людях попробовал, но их как-то жалко.

За **F3** прячется все стрелковое. Пистолеты, автоматы... Ну и лук. Он ведь на стрелах работает? Значит, тоже стрелковое. И не возражайте — слишком умных никто не любит.

Handgun дошел к нам из вестернов, хотя на классический «кольт» и не похож. Но тоже шестизарядный, причем все пульки вылетают скопом, за раз. Использовать рекомендую только от безысходности, только чтобы застрелиться.

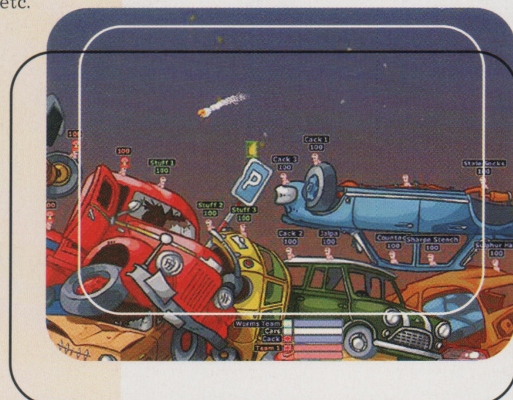


А вот тут экранчик с настройками.Хотите — настраивайте, не хотите — и не надо. И так пойдет

Узи для червеобразных бандитских разборок — средство типичное. Можно сказать, традиционное. Бьет короткой (но в меру короткой!) очередью строго по прямой. Странно, но в «Червях» не столь уж и эффективно: во-первых, кучность огня просто отвратительная, а во-вторых, обычно червя отбрасывает первыми же пулями, и оставшаяся часть очереди уходит на ветер. Так что применяется только там, где поганой энэме деваться будет уже некуда: норка, плотное укрытие etc. Дерзайте.

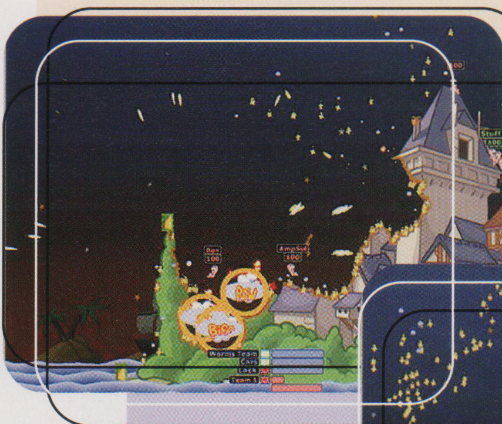
Шотган... Если все оружие поделить на «папское» и «ламерское» (простите за кваковскую терминологию), то шотган должен занять самую-пресамую вершину самого-пресамого элитного списка! Любимый... Просто любимый... Стреляет два раза строго по прямой, стреляет несильно, небольно и невзрывчато. Но в умелых руках он творит ТАКИЕ чудеса, что... Снять за ход сразу двух бяк?! Спокойно! Прострелить под кольчатым мостик и сбросить в воду? Или еще лучше — метким выстрелом сбросить ему на голову мину? Да только так! Но для применения требуется настоящий профессионализм и твердые руки: минимальная ошибка в прицеле сводит все шансы на нет. Удостоен высшей награды My Favorite Gun, с чем мы все его и поздравляем.

Чеснок... Тьфу, **Лук** — это прекрасная возможность почувствовать себя Вильгемом Теллем. В чем-то похож на шотган: тоже стреляет по прямой и тоже два раза. Только вот отбрасывает не в пример больше, потому и применяется для сбивания не яблок, а червяков. В воду. Откуда угодно. Так что все же не стрелковый он, а...



толчковый. Между прочим, стрелки, вонзившиеся в стенку, там и остаются, так что если будет

очень уж туго, всегда можно «навтыкать» себе лесенку куда-нибудь повыше. «Лестница в небо из трупов и стрел?» А что?.. По-моему, звучит!
В **F4** процветает руко-, хвосто- и головоприкладство. Все удары в принципе однообразные, в смысле ближнего действия, так что давайте в комплексе. **Prod** (то бишь толчок) — самое безобидное. Не пользуйтесь ни в коем! Никогда не известно, получится ли у вас задуманное или супротивник выживет... Fire Punch, безусловно, мощнее и эффективнее. По сути — обычный, очень мощный апперкот. При ударе червящище подлетает приблизительно на три своих роста, проделывая в нависшей над головой породе (если есть) аккуратный туннель. Лично я в такие туннели незамедлительно отбамбливаюсь AirStrik'ами, так что вы поаккуратнее. СПИД не спит, и все такое прочее... **Dragon ball** — тот же удар, но с некоторого расстояния. Ваш герой кастует маленький файербольчик, который аккуратно отбрасывает другоцветную гадину



назад. Если долетит, конечно. А рассчитывать, долетит ли, обычно ле-ень... Проще подойти и жахнуть чем-нибудь осколочным прямо по чайнику, благо для того дела червячих ног не жалко. Отдельным номером стоят **«камикадзе»** и **«suiside bomber»** — и из первого и из второго червячок может «стрельнуть» только однажды. Так что лучше применяйте, когда совсем уж пакостно и жизнь стремится к нулю, как рубли в бумажнике перед гонораром. Если с камикадзиком все более или менее ясно (летит по прямой, вышибая всех и вся), то действие suiside bomber'а понятно далеко не всем: а что это он взрывается, выпускает облачко дыма и... никому ничего не становится? На что уходит загубленная в расцвете сил жизнь? На самом-то деле ваш самоубивец не просто выпускает облачко дыма, а отравленные испарения. И не надо иронизировать. Внюхнувшие эту гадость кольчатые немедленно заболевают и теряют по 5 хитов за ход вплоть до одного, последнего. Так что добить не удастся, но истощить соперника можно изрядно.

F5 — рай для подрывника. Действительно рай. Чего тут только нет...

Первым стоит старый добрый **динамит**. Уж сколько мы им в первой части повзрывали, сколько душ во второй загубили, а теперь вот и в червях номер два-с-половиной орудуем. Принцип работ прост и надежен, как маятник: кидаем (подкладываем), отбегаем; пять секунд и начинаем насвистывать заупокойную. Все-таки не зря все приличные террористы глушат им рыбу.

Противопехотная мина вещь тоже нужная, но скорее как средство самообороны, а не нападения. Кладется в узких проходах, на подступах к вашей норке и так далее. Редкий червяк рискнет перепрыгнуть через мину. А смельчаки, которые все же решились, сейчас уже далеко...



Если вам совсем не нравится ваш оппонент — отведите душу. Взорвите его на фиг!

Последней в категории идет **овца**. Вот не зря я так НЕ люблю животных! Овечка мило выпрыгивает в нужном направлении, доскакивает до супротивника и при повторном нажатии пробела взрывается. Мощно, надо заметить, взрывается. Клочков не остается. Тут главное не ошибиться и не сплоховать, а то ведь овечка может прискакать и обратно... Короче, «армагеддонистая» овца получает почетную медальку им. Троянского коня. За родственность души.

Кто там в **F6** притаился? Аа... Кемперские навороты... С точки зрения тактики — лучшая вещь в игре. Вы ведь не забыли, что при нападении потери в пять раз больше, чем в обороне?

Для начала почувствуйте себя шахтером. Нет, не надо пугаться — это очень весело и полезно! Одеваем каску, включаем **BlowTorch** и, не забывая корректировать курс по ходу долбежки, закапываемся поглубже. Желаете еще глубже? Хватаем отбойный молоток и долбим вообще вертикально вниз... В действительности, закопаться — одна из самых эффективных тактик в игре. Особенно ее любят те, кто по-нормальному играть не умеет. Вон, у гражданина И. Шарова спросите, он вам все про кемперство и отсиживание в подземельях расскажет... Технология вкратце такова: с самого начала забиваем одного червячка в глубокий андеграунд и терпеливо ждем, пока сидящие на поверхности перебесятся. Потом выползаем из своего червеубежища и добиваем выживших, если, конечно, такие остались. Совсем как в Fallout. Кстати, если в коридорчике заложить мину, то на ваш червивый ваулт вообще никто, никогда и ни за что не покусится. Сидите себе в норе и долбите всех аирстрайками... «Рекомендации лучших кемперов» получает однозначно.

Если к вам активно продалбливаются теми же аирстрайками, очень помогает **Girder**. Трудно объяснить, откуда у маленьких червей навыки матерых монтажников-высотников, но умение в один миг навесить над головой железобетонную балку впечатляет. Балки бывают разной длины, свободно ставятся под разными углами (пощелкайте стрелочками на клавиатуре...) и, в принципе, особо непробиваемой



Напалм — штука тонкая...

защиты не предоставляют. Но разок спасти могут вполне. А нам больше и не надо. Еще, кстати, ими здорово запечатывать выходы затаившимся в норках червицам, но это совсем другая история...

Последней в списке стоит непонятно как затесавшаяся в эту компанию кемперских штучек **Бейсбольная бита** — оружие сугубо улично-бандитской направленности. Отбрасывает червя далеко и надолго. Между прочим, отбрасывает не просто вправо-влево-вбок, а четко по нужной вам траектории. Подлезли под жертву, прицелились под углом 45 градусов (полетит дальше) и... В общем, немного потренироваться — и вражьи черви будут летать, как, простите, бейсбольный мячик. А уж перебрасывать врагов через горки и прочие препятствия прямо в воду — сущее удовольствие. Получает звание «Экипировка вышибалы» — как лучшее оружие ближнего боя.

А вот за **F7** скрывается полная противоположность предыдущей компании: приспособления для активных передвижений по поверхности. Честно говоря, это интереснее, чем просиживать з... доровье в подвалах. Намного интереснее.

Сначала — разнообразные **веревочки**, вещь очень и очень нужная. Как сказал бы известный

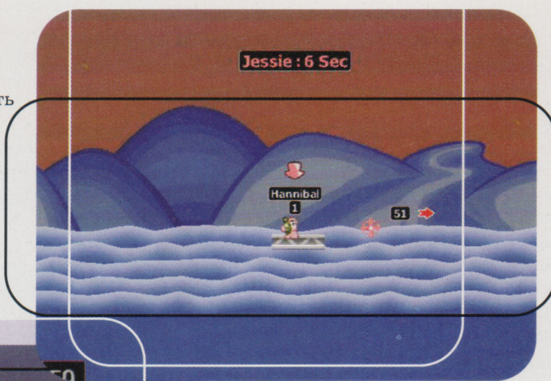
мне дедушка, архинужная и архиважная. Позволяет преодолевать любые расстояния, забираться на любой крутизны уступы и вообще... Те, кто пользоваться ими не умеют, просят (причем громко, нецензурно просят!) их отключить. Но мы, разумеется, не поддаемся, потому что без веревок действительно не жизнь. Правда, пользоваться ими трудно, и эффективность зачастую зависит только от везения. «Зацепиться-перебраться» довольно просто. Но это только вершина айсберга: забраться можно действительно куда угодно, а не только на противоположную сторону оврага. Рецепт простой: зацепитесь за вертикальную поверхность, немного попрыгайте и быстро «притянитесь» вплотную к стенке. Если все прошло нормально, то вы будете быстро-быстро (на вид крайне извращенно) скакать вверх-вниз... Работает? Та-ак. Теперь потребуется везение: постарайтесь уловить момент, когда ваш кольчатый герой находится в верхнем положении. Уловили? ДА?! Хм... А у меня не получается. Тормоз, наверное... Ладно, не важно: на пике «оттягивайтесь» на полную, и, если опять же повезет, червя может забросить даже на нависающий над вами утес, высоченный уступ и тому подобное... Короче, титул лучшего ниндзяцкого приспособления игры, и дело с концом. Кстати, лично я очень люблю пользовать **ниньзя rope** с шотганом и бейсбольной битой — действительно элитно получается...

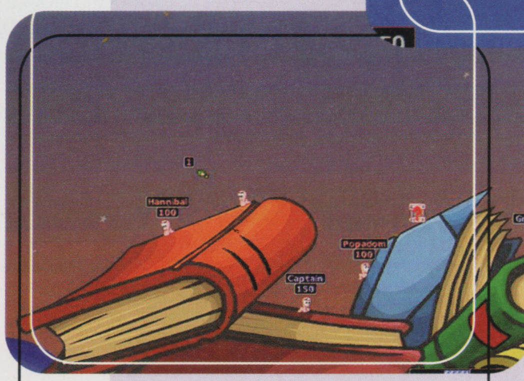
Парашют предназначен именно для того, о чем вы подумали. Выбираем в меню парашют, прыгаем с крутого уступчика, в полете жмем <Space> и... летим! Парашютом, кстати, можно управлять, так что он оказывается даже не десантный, а спортивный. Единственное «но» — надо обязательно учитывать скорость направление ветра. А то снесет к чертям собачьим, и ищи вас потом... Рядом с «Титаником»...

Ну, а последним стоит вариант, хороший для лентяев или срочной эвакуации: **карманный телепорт**. Щелкаем, ставим крестик на пункте назначения и мгновенно телепортируемся, куда задумано. Тут важно правильно задумать.

Следующим пунктом идут всякие дикие животные и сложные химические составы. То бишь не четкая группа, а ни рыба ни мясо... Первыми пусть будут **авиабомбы**. Нет, они под этой «F'кой» не скрываются, но оружие настолько распространенное, применяется постоянно, даже несмотря на то, что в джентльменском наборе им места не нашлось. Авиабомбы это... авиабомбы. Бывают простые — указанную область накрывают сразу пять аккуратных слаженно падающих бомбочек. Бывают напалмовые — эти взрываются в воздухе, и на землю опадают только хлопья шипящего и дымящегося, отчаянно похожего на пену для бритья странного химсостава. При контакте с ним червячок ойкает, резво подскакивает (хвостик прижег?) и имеет реальные шансы свалиться в воду, скатиться в воду, слететь с горки... в ту же воду. Правда, хлопья напалма отчаянно сносит ветром, так что «как надо» эти бобмочки работают только в тихую погоду. Зато работают просто великолепно: особо удачным залпом можно завалить сразу несколько червей.

Petrol bomb действует аналогично напалму, только кидается по принципу гранаты. Сами понимаете — что одно дело сбросить всякую гадость с неба и совсем другое — зашпульнуть бутылочкой с земли. К тому же есть куда более эффективные методы устранить притаившегося на высоте червя, поэтому Petrol bomb используется проще. Находим сидящего в воронке или ямке почвоеда и... Дело в том, что напалм имеет свойство перетекать в низинки и прогалины, так что в ямке и напалму будет некуда деться, да и оппонент не сбежит... Подло. Но работает. Да, физика Must die, но химия — форева!

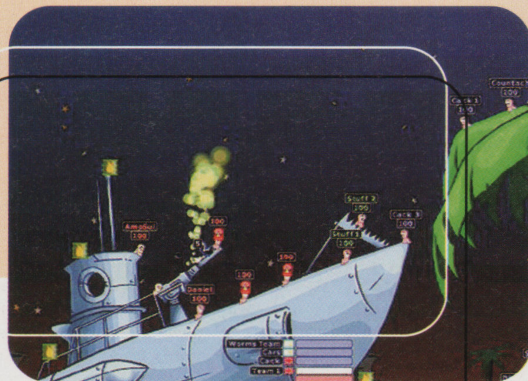




Книжки здесь не при чем. Помните: мы в червей играем, они норы роют. Могут и в книжках.

Ну, а **Skunk** (или, если по-нашенски, скунс) — это подлая, одичавшая (а ты поди не одичай в такой компании) и неприрученная зверюга. Я вообще-то со скунсами знаком только по «Операции „Вонючка"» Саймака, но, думаю, в жизни их повадки ничем не отличаются: скачут и травят противника испарениями, вызывающими тот же отравительно-истощительный эффект, что и suizide bomber. Геноцид учиняет прямо-таки массовый. Попробуй, полюбишь.

Ну, а в конце, на клавише **F12**, висят предательские **«пропустить ход»**, **«сдаться»** и **«select worm»**. И первое, и второе, и третье (для применения активизируйте переключение пробелом, а дальше щелкайте на Tab, вплоть до получения желаемого результата) нормальному червю совершенно не требуется. Можно проиграть и умереть. Можно выиграть и закопать других. Но главное — ДЕЙСТВОВАТЬ! Иначе зачем вообще запускать Worms?



Оба-на! Книжные черви превращаются в морских волков. Ну время такое!

Оружие, п. 2. Нестандартные добавления к стандартному набору

Ну... К джентльменскому набору можно добавить столько, что... Все перечислить я даже не берусь. **Worms Armageddon** славится именно огромным количеством бонусного оружия. Расскажу про любимое. Авось пригодится.

Смертоубийственнее **Banana Bomb** (BB) я в «Червях» ничего так и не встретил. Если в опциях включить BB и оставить хотя бы по три гранаты на брата, игра заканчивается за пяток ходов, не более того. После детонации «фрукт» не только оставляет нехилую воронку, но и разделяется еще на несколько бананчиков помельче, которые сносят ВСЕ. Абсолютно. Под корень. Получает награду за эффективность. Получает условно, никто мне Banana Bomb включать не дает. Боятся, червячьи души...

Minigun следует упомянуть хотя бы из любви к Шварценегеру. Помните, чем он расстреливал полицейские автомобили во втором «Терминаторе»? У нас масштабы помельче, но тоже ничего. Орудие, конечно, неэкономное — кучность огня ну просто никакая, но, как говорил Дон Джонсон в еще одном отличном боевике: «За патрон всего два доллара, а ведь сколько удовольствия...»

Earthquake не имеет к Quake никакого отношения. Обычное такое землятресение, глобального

воздействия. Стряхивает в воду, не разбирая, и своих и чужих. Шикарно подходит для тех, кто любит уходить, громко хлопнув дверью: последний червячок способен вытрясти душу сразу у компании чужецветных сородичей. Собственно, Earthquake сюда попало по блату как оружие, которым меня как-то ночью сделал хороший друг в хорошем компьтерном клубе, подло воспользовавшись моим незнанием вооружения... Мораль: учите матчасть!

Да, ну напоследок и самый любимый герой — **ослик**. Вернее, не сам ослик, а памятник ослику, который падает на голову жертве и через несколько секунд оглушительно взрывается... Самое жестокое и бесчеловечное (или



бесчервячное) оружие в игре! (это, кстати, тоже звание.) Попробуйте хотя бы раз, удовольствие гарантированно!

Бpppp... А вообще, с массой оружия интересно экспериментировать. До кончиков рогов начиненные динамитом безумные **коровы**, перекочевавшие прямо из второго фалаута. **Самонаводящиеся овечки**. **Крысы**, выкуривающие кемперов даже из самых глубоких нор. И прочее и прочее... Постоянно находится что-то новое, вносящее интерес и позволяющее сделать скооперировавшихся оппонентов в один момент. Класс... Нет, это не модное слово. Сейчас говорят : «RuleZZZ»? Ну, пусть будет рулез, главное, что весело!

Тактика. Джентльменская и не очень

Да, про тактику надо говорить особо. Проблема в том, что идеальной тактики не существует. Это в «Кваке» есть рецепты на все случаи жизни, а здесь сколько людей — столько и приемов. Каждый выработал что-то свое, так что расскажу, кто и что предпочитает.

Первым, естественно, идет Иван Шаров. Все же, Очень Ответственный Редактор. Рецепт боя по-шаровски прост: сконцентрируйся на истреблении одной команды вредного автора, злостно не сдающего тексты вовремя, а там... хоть шаром покати. А еще он очень любит альянсы. Невыносимо любит альянсы. А ведь это действительно весело — объединиться в союз и строить коварные планы против сидящего в метре от тебя сотоварища! Ругаться он (в смысле, сотоварищ), правда, будет изрядно, но какая, собственно, разница? Между прочим, самое главное в альянсе — вовремя из него выйти и ударить бывшего союзника в спину. Научиться этому — значит освоить половину Worms.

А вот чуть менее ответственный редактор Алексей Котко, напротив, на редкость беззлобен. То есть в альянсы вступает охотно, но вот чтобы предать... Увы. Зато неплохо пользуется авиабомбами, самонаводящимися ракетками и прочими дистанционными гадостями. Закапываться не закапывается, но, спрятавшись под навесом, тоже успевает попортить немало крови.

Я же, безусловно, куда сволочнее. Моя тактика элементарна: надо действовать по обстоятельствам. Сочетание наглости (быстрые прорывы с веревками на плече и шотганом за пазухой) и подлости (зарыться куда поглубже и долбить... долбить... долбить...) действуют практически безотказно. Но веревки все же важнее... Так что послушайте малолетнего батьку: прежде всего научитесь ползать по скалам, а остальное приложится.

Ну, а вообще, много кто и что умеет. Торик умеет прыгать задом. Как?! Необъяснимое явление. Никто так и не научился. Судя по всему, надо (пересказываю по памяти) «встать задом к препятствию и два раза нажать backspace». Не знаю... не выходит.. Может, у вас получится?!
А практически Самый Главный, сам Выпускающий, умеет получать удовольствие просто от наблюдения за чужой игрой. Маньяк. Я бы так не смог. Хотя он, наверное, просто нервы тренирует...

А если серьезно, рекомендации лучших вурмоводов просты:
1. Научитесь использовать ветер и стрелять из базуки, как компутер. Подобный эффект, очевидно, достигается только опытом и разгоном процессора... Короче, разгоните у себя что-нибудь важное, авось поможет.
2. Действуйте неожиданно. То есть абсолютно неожиданно. Ведь вражина обычно пытается предугадать ваш ход, прячась под навесом или зарываясь под землю... Совершите, казалось бы, невозможное и доберитесь с помощью нинзяцких веревкообразных приспособлений! Долбаните землетрясением! Сделайте камикадзе, в конце концов... Все-таки это игра, и глупо по двадцать минут высиживать на одних и тех же неуязвимых позициях, ожидая активных действий от противника, ожидающего таких активных действий от вас. Расслабьтесь и получайте удовольствие!
3. Ну, а это вытекает из пункта два. Постарайтесь предугадать действия чужецветных червей. Предупрежден — значит вооружен. Капитально вооружен.
4. Вы всегда должны знать, кто когда ходит. Поэтому рекомендуется назвать ваших подопечных не просто «Ваня», «Дима» и «Муфусаил», а Ваня-1, Дима-2 и т. п. Так вы действительно будете В КУРСЕ.
5. Ну, и последняя рекомендация повторялась уже не раз: ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ! Абсолютно любые настойки можно поменять, таких возможностей по (простите за западничество) рэндомизации не было и нет ни в одной другой игре. Лень? Ну, тогда хотя бы поэкспериментируйте с другими раскладками оружия и настройками опций. Их делали умные люди, так что играть действительно интересно.
При раскладке ***Armageddon*** бой пролетает за пару минут, с первого же хода катастрофически поднимается уровень воды и уменьшается изначально «отравленная» жизнь. А вот в ***Artillery*** схватка длится чуть ли не часами, причем после скоротечности обычных схваток неторопливая пристрелка маломощного и неуправляемого оружия доставляет весьма своеобразное удовольствие.

В общем, удачи. Наслаждайтесь. Игра настолько азартная, компанейская, насколько компьютерная игра вообще способна быть такой. К тому же первая игра на PC, в которую с удовольствием режутся даже девушки. Так что набирайте компанию — и вперед! Всех на кольца!

Грррр... Да, чуть не забыл. В Worms Armageddon прекрасно можно поиграть и по сети, но, во-первых, скучно резать этих маленьких (из-за недоедания) удавчиков, не видя и не слыша реплик оппонента,



а, во-вторых, подключение и игра по сети подробно описаны в мануале, так что проблем возникнуть не должно. И все равно нет ничего лучше, чем раздавить пару червячков в теплой компании...



Алексей Галстуков





Вот этот загадочный кружок справа — и есть ваше средство соударения клюшки с мячиком. Верхняя синяя отметка — сила удара, нижняя — участок клюшки.

САМОЕ подлое МУЛИГАНСТВО

Паспорт

Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge

Жанр: Гольф-симулятор
Разработчик: Hypnos Entertainment
Издатель: Activision

URL http://www.activision.com

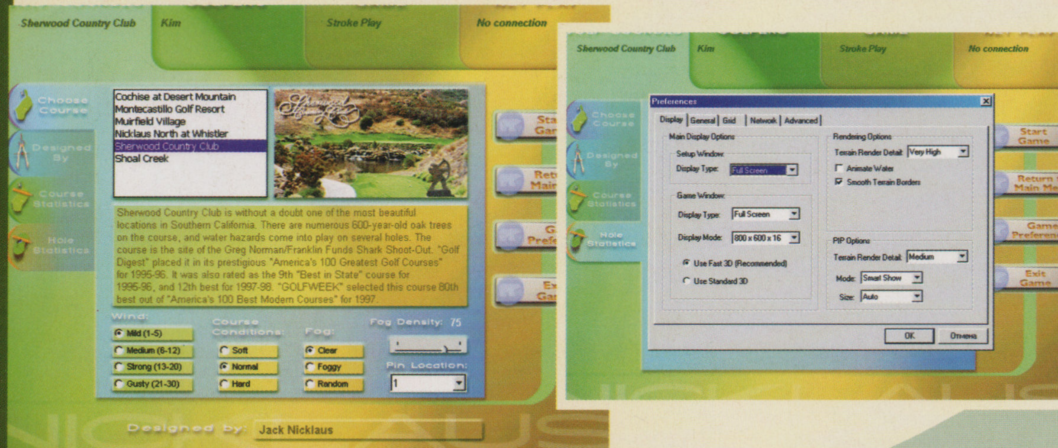
Системные требования:
ОС: Windows 95/98;
Процессор: P 166/200 МГц
RAM: 32/48 Мбайт
CD-ROM: 8X
400Мбайт ХДД
16 бит video (Hi Color)
800-600
Direct 6.0

— Как нам, американцам, вырастить такие замечательные газоны, как у вас, англичан?
— Очень просто. Сажаете газонную травку и стрижете ее в течение 300-400 лет...
— А мы все равно вырастим и будем играть в гольф!
Гольф — игра для думающих людей. Вот потому это и замечательно.
(Джек Никлаус)

Гольф. Честно говоря, я всегда кривил нос при одном упоминании игры с названием, чуждым российскому человеку, селекционированному в результате трех поколений совслужащих. Тоже мне «спорт»!.. Ходишь, а то и перемещаешься по полю в беленьком электромобильчике, куришь длиннющие «гаваны», угнетенный мальчик негроидного типа таскает за тобой сумищу с жутким количеством клюшек безумной формы и упаковку холодного пива, а ты знай себе попинывай мячик в далекие дали и не забывай про то, что, в конце концов, нужно будет запихнуть его в отмеченную флажком нору. И чем меньше ударов до финального запихивания ты совершишь, тем лучше будет твой результат...

Довольно исчерпывающе, не правда ли? Что же в этом интересного может быть? «Спорт» (обязательно в кавычках!) для разжиревших от безделья богатеев, которым деньги больше зарабатывать не нужно, нужно только тратить. Вот они и тратят... А мы лучше в футбольчик или там в баскетбольчик, если опять какие придурки не разломали щиты во дворе...

Детство прошло, совслужащие тоже, и в образовавшуюся нишу хлынули вмиг ставшие родными и любимыми компьютеры, со всем, что к ним прилагалось. А прилагались к ним, помимо всякого необязательного программного обеспечения, игры. И все стало таким, как надо, так, что по-другому и немыслимо. Закройте глаза и представьте себе, как жили люди, пока в мире не было компьютерных игр... Ну попробуйте! Получилось? У меня не получилось. Это как руку



Меню несложное и вполне исчерпывающее. Выбрать можно... все. От поля до игрока, от соперников до максимальной силы ветра. Можно выбрать нескольких игроков и играть по очереди, можно играть с самим собой, можно выбрать и отстроить любой вид коннекта и играть по любой сети...

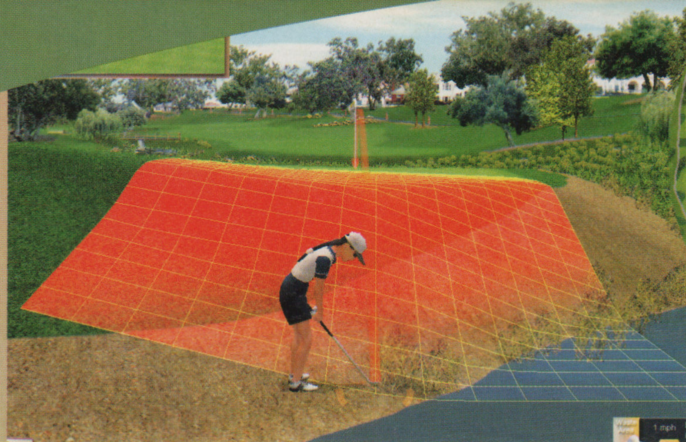
оторвать, или, скажем... нет, не скажем...

Так вот, обзаведясь в свое время компьютером, пережив дефицит игрового рынка и пару-тройку модернизаций, я как-то заметил в витрине компьютерного магазина забавную коробочку, на которой обыкновенными английскими буквами было написано одно только крупное слово: «Golf». За ним следовали какие-то цифры, как я догадался (не дурак, чай, все же), порядковый номер года, в котором этот самый «Гольф» издавался. Как вы думаете, какая была моя реакция?

Боже мой, как я смеялся! Надо же! Додумались! Пинать мячик клюшкой внутри монитора! Да это же бред какой-то! Тоже мне, пинбол нашли... Это ж только офигевшим миллионерам в кайф таскаться по солнышку и хвастаться перед другими миллионерами экзотическими извратами клюшечной промышленности. А тут на компьютере!.. Отсмеявшись, я прикупил NHL с тем же самым порядковым номером.

Вот так бы я и прозябал в счастливом неведении, если бы как-то раз, заглянув в редакцию «МегаГейма», я не обнаружил там главного редактора и технического директора, самозабвенно «воткнутыми» в редакционные мониторы. «Квачат...», — уверенно предположил я и бочком-бочком попробовал удалиться. Но не удалился — мои тренированные «Металликой» и the Sex Pistols уши уловили в кондиционированном воздухе некоторую странность. Странность эта проявлялась вовсе не в реве взрывов и криках оскорбленных прямыми попаданиями полигональных дам — обязательных персонажей сей культовой игры. В редакционном воздухе слышалось пение птиц!

Я поменял направление перемещения на прямо противоположное и приблизился к игрокам. Отбарабанив на клавиатуре нечто мною невидимое, Главный отвалился в кресле, задумчиво посмотрел на меня и весело поинтересовался: «Третьим будешь?» — «Буду», — автоматическим полуэхом отмазался я и довольно остроумно продолжил: «А во что?»



Случаются довольно-таки неудобные положения, тем более приятно, когда удается выйти из них с умением, блеском и удачей. И без Мулиганов...

И тут произошло потрясение: «В “Гольф”»...

Вот засмейся тут...

Коробка пришла из Activision. И пролежала на столе почти полторы недели, потому как играть в ЭТУ игру не хотелось никому. Ну, лежит и лежит, хлеба-то не просит. Ан нет, нашелся-таки человек, которому господа редакторы Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge просто «вparили». Пришел как-то в редакцию технический директор, человек от игровых процессов по должности удаленный, и попросил господ редакторов «что-нибудь поиграть». Ну не Jagged же второй ему давать! Вот и ушел господин Еремин с золотой коробкой от Activision под мышкой. Ну, «чайник», что ему дашь-то?

Быть «чайником» почетно и ответственно. Это не я сказал, это я услышал от одного умного человека, а он, в свою очередь... В общем, в силу своих технических способностей господин директор игрушку проинсталлировал, внимательно изучил мануал (говорил же...) и стал, странное дело, играть. А потом к нему Главный заглянул. А потом пришел я...

Господа геймеры, прошу отнестись к моим словам с необходимой долей внимания! Это КАЙФ! Это такое!.. Такое!..

Послушайте, это же не про буржуев вовсе! Оказывается, в гольф играют настоящие спортсмены-профи, в самом лучшем значении этих слов. И был у них, у иностранцев этих, американский подданный Джек Никлаус. Вот он у них — главный чемпион, ходячая легенда с клюшкой. Смотрите врезку!

Вот этот самый Джек Никлаус и придумал сделать эту самую замечательную игрушку.

Итак, гольф. А ведь вы знаете, я же вам уже изложил практически все правила игры. Действительно, бьешь по мячику клюшкой и гонишь его к лузе. Луза — ямка с пластиковым или деревянным стаканчиком внутри, выкопана прямо на коротко подстриженном газончике, который, собственно, и является полем для гольфа. Чем меньше ударов, тем лучше результат. В соревновании (по иностранному называемом «туром»), несколько игр, все на разных полях. На каждую игру полагается определенное количество ударов по мячику. Если вы затратили меньшее количество, сумма ваших ударов уходит в минус, если наоборот (как чаще всего и случается), то наоборот.



Играть в гольф и просто и непросто. Как и в реальной жизни. Даже не читая мануала, вы вскоре понимаете, как ЭТО делать. (Всего-то выбрать себе игрока. Выбрать оппонентов. Загрузить игрушку. Осмотреться-отслушаться, поерзать мышкой. Щелкнуть один раз, посмотреть, куда ваш игрок собирается запендюрить мячик. Если есть желание, стрелочками подправить траекторию. Если есть еще большее желание, подумать, в какую сторону можно было бы мяч закрутить. А потом щелкнуть игрока мышом по заднице и ударить как надо!) Вот только научиться ЭТО делать правильно...

Все дело в том, что после кликанья на игроке перед вами на экране



Кстати, перед вами сам себе Джек Никлаус. Вот он стоит с клюшкой, при этом еще и комментирует свои и чужие промахи и попадания. Вполне демократичный миллионер.

появляется «интерфейс удара». В форме окружности. И когда вы щелкаете мышью в следующий раз (можете делать это клавиатурой,

Джек Никлаус (Jack Nicklaus)
Родился и крестился 21 января 1940г. в городе Каламбус, штат Огайо, США.
Место пребывания: Норс Палм Бич, штат Флорида, тоже США.
Досье:
Официальные победы в турах: 71.
Второе место: 58.
Третье место: 36.
Всего побед по всему миру: 100.
6 открытых чемпионатов ветеранов США. 5 чемпионатов по версии PGA.
Звание «№ 1»: 8 раз.
Максимальные денежные призы: 8 раз.
Заработок за профессиональную карьеру: $5 536 519 США.
Куча призов и званий по версиям спортивных журналов.
Игрок года по версии PGA: 5 раз.
Рекорд в плейофф: Выиграл 12 раз, вылетел — 10.
Заработок

извращенцы всякие...), по дуге этой окружности бежит курсорчик. Щелкаете еще раз (если успеваете), и курсорчик бежит вниз. В верхней точке вам необходимо «поймать» отметку силы вашего удара (недобрались — сила будет меньшей, перестарались — большей), в нижней — необходимо уловить ту самую точку клюшки, которой нужно бить (не попали — мячик будет закручен с такой угловой скоростью, с которой вы не попали).



Удары у Ким немножко попроще, все-таки стаж не тот, что у динозавра Джека. Правда, играть она умеет туго. А сколько в девушке милой экспресии!..

Теперь вы поняли, что значит, когда я говорю, как в жизни? Ведь игроку в поле грозит то же самое. Он профессионал. Он ЗНАЕТ, как ударить, чтобы попасть в нужную точку поля. Но не всегда получается...



Необходимо, естественно, учитывать силу ветра (показана и обозначена), протяженность полей (в нужном месте бить посильнее) и рельеф местности (включается кнопкой <G>, появляется симпатичная координатная сетка, как на физических картах моего школьного детства). Можно попытаться менять клюшки, высоту траектории удара...



Да все, что хотите, опустите курсор в нижнюю часть экрана, и выскочит подробнейшая менюха. То, что необходимо — действительно необходимо. То, что можно — не обязательно.

В гольф, как выяснилось, можно играть. И играть интересно. Я, когда играю в редакции, оглашаю окрестности а/я 101 совершенно членораздельными воплями и пугаю господ редакторов (они в этом месяце в «Червей» режутся) чуть ли не до <Ctrl+Alt+Del>. Чувства совершенно уникальные, такого не было нигде — знаешь, видишь, как надо, знаешь, что, в принципе, можешь, а все равно не получается так, как задумал. Все равно где-нибудь да промажешь...

Но все эти одиночные экзерсизы ничто перед игрой по сети. Здесь можно, конечно, без всяких потерь играбельности биться на одном компьютере, вот только не тот эффект. В гольф необходимо играть по локальной сети, и чтобы машины стояли в пределе прямой видимости и слышимости. Ведь в поле гольфисты имеют возможность еще и общаться...

Вот тогда начинается игра! Чувство непередаваемое абсолютно! Здесь можно подсматривать в экран сопернику, это ничего не изменит, на вашем мониторе изображено абсолютно то же самое, можно подтрунивать друг над другом, стонать, охать, ругаться и аплодировать. Можно активизировать чат внутри игрового интерфейса и угощать друг друга новорожденными гольфистскими афоризмами, а можно в самый ответственный момент устроить Мулиган.

Упсь... А вы знаете, что такое Мулиган? Эх, если не знаете, как же вы живете? Мулиган (Mulligan, не совсем правильное звучание вполне оправдывается его сутью, я вообще произношу, как Мулюган) — это особая гольфистская подлость. Когда вы зафиндилили мячик совсем не туда, куда вам хотелось, или в ту самую точку, куда так хотелось вашим соперникам, можно напустить на себя самый злорадный в мире вид, и сделать этот самый Мулиган. Взять и перебить по новой! И неудачный ход не зачтется...

УУУУ!!!! Этот Мулиган попортил много редакционной крови! Бывает, мячик в такие дебри приземляется... Выбивать его оттуда — ударов пять, и это на четырехходовом поле. А Мулиганчик — ррррраз, и там, где надо (если повторно не переборщил).

Вот только этих самых Мулиганов мало. Их на все соревнование дается весьма ограниченное количество. Их нужно с умом использовать. В самый подлый момент... Но когда это в кассу, в нужный, особо напряженный момент, вот это КРАСОТА! Это больше, чем удовольствие, это экстаз...



И вы знаете, так приятно смотреть на имя своего игрка, сияющее (да какая разница, какой там цвет?..) на вершине славы? На верхней строчке игрового топа?..

Я знаю.

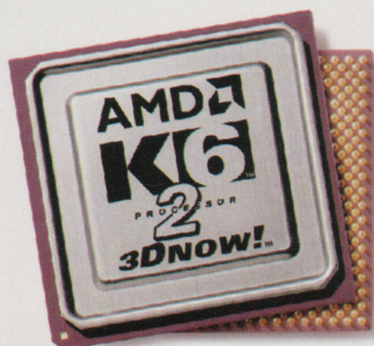


Лидер гонки

плавающая точка стала **еще быстрее!**

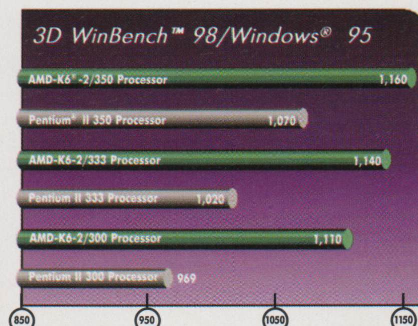
Технология 3DNow!(TM)





Технология 3DNow! *— первая инновация в архитектуре x86 процессоров, которая* ***существенно улучшает*** *работу 3D-графики, мультимедиа и других PC-приложений, интенсивно использующих операции с* ***плавающей точкой****.*

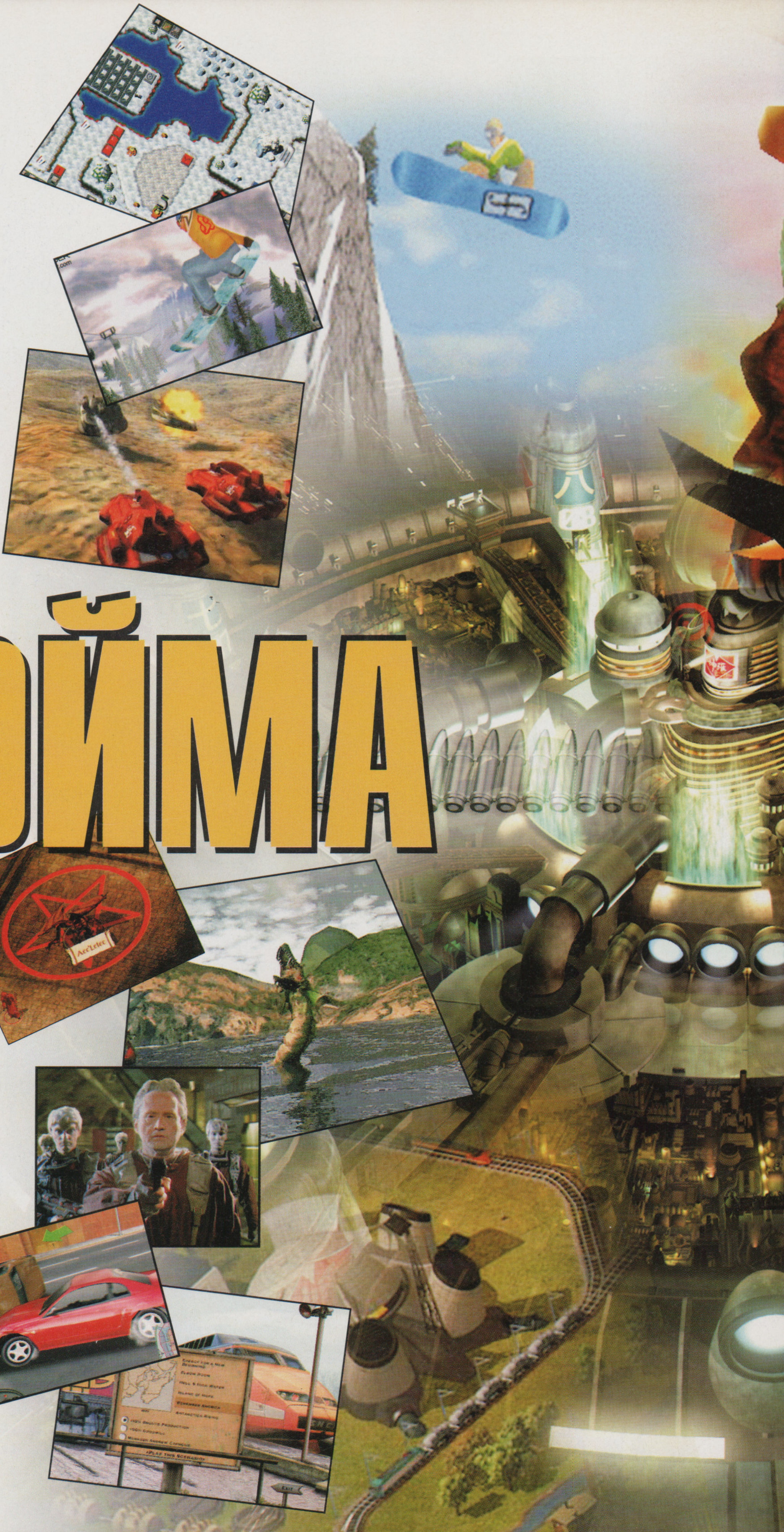




AMD hotline: Москва (095) 259–12–38, Санкт–Петербург (812) 325–42–14

Оппаньки! Здрасте! Вот вы и снова здесь, настоящие Мегагеймеры. И я тоже здесь, и снова с очередной обоймой. Удивительное дело: лето вроде, жара жуткая, со всеми вытекающими отсюда пляжными настроениями, а игры-то выходят! И неплохие причем. Не то что в прошлом году, когда практически одним «Старкрафтом» издатели-разработчики и ограничились («Доминион» я упоминать не буду...). На этот раз вона как расщедрились! Полная витрина новинок, никакой скидки на природный катаклизм.
Так не подкачайте же, времена тотального разоружения еще не настали, еще бьется в груди горячее и азартное сердце геймера, еще создаются хорошие и разные игры, еще не потерян интерес к жизни, а следовательно, поминая добрым словом именинника Александра Сергеевича, к игре.
Но играть во «всякие игры», вроде бы, и незачем, лучше уж на песочке поваляться, для здоровья полезнее (только не сильно обгорайте, нежные геймерские тела, а то на что потом перед монитором садиться?..). Я понимаю, что лень, что «природа»,

ОБОЙМА



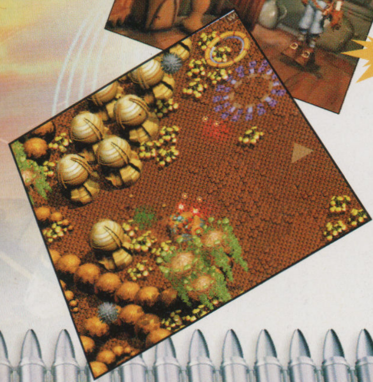
но нужно, нужно себя заставить и прочитать. Во что нужно играть, во что можно, и что запросто может обойтись без вашего дорогостоящего внимания. Предупрежден — значит вооружен, это правило для нас особенно актуально.
Встречайте летние творения наших (и, соответственно ваших) авторов, героически разрывающихся между прохладными водоемами и жаркими компьютерными баталиями. И не прав Леша Котко, когда в своих «Тридцати Днях» утверждает, что «внешние авторы никогда не могут написать оперативный отчет с передней линии огня». Ведь авторы — они, как разведчики, всегда должны быть на острие, на грани риска, они первыми встречаются с огневой мощью противника. Умело пробираются в святая его святых и готовят пути наступления для товарищей. Готовят подробные отчеты о текущем состоянии... да что тут рассказывать, они сами вам все объяснят... Патроны получены, доработаны, протерты от смазки, уложены... Огонь!!!

Юрий Травников





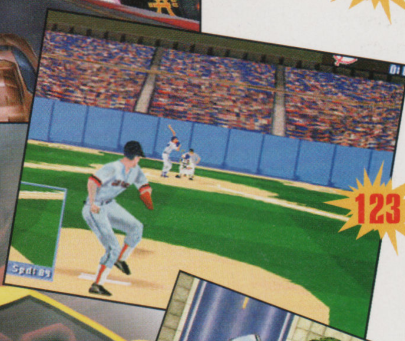


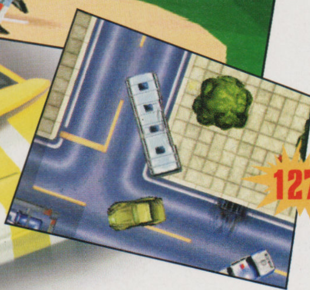






Bestlap: 01:13:64
Lastlap: 02:19:79
Pos: 4 of 4
Lap: 1 of 1













Святослав Торик
aka Torick

THRUST, TWIST 'N' TURN

Джону Пупкину посвящается



Паспорт

Thrust, Twist `n` Turn

Жанр: аркадная гонка
Разработчик: CARTS Entertainment
Издатель: Take2 Interactive
URL http://www.take2games.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P-II 233/300 МГц
RAM: 32/64 Мбайт
Мультиплейер: локальная сеть

«Я — король дороги, Я — король от бога!» — вопили динамики голосом Валерия Кипелова из группы «Ария». Потные руки лежали на клавиатуре и дрожащими пальцами вдавливали кнопки с обозначенными на них стрелками. Глаза напряженно всматривались в монитор, губы были сжаты в нервном ожидании. Маленькая машинка на экране прошла опаснейший поворот со скоростью не ниже 250 миль в час и вылетела на финишную прямую! Человек в кресле дернулся — резкий выброс адреналина — через секунду на экран выползла таблица рейтингов. Человек удовлетворенно улыбнулся и вытер холодный пот с лица.

Вот это игра, **«зажигает»**, верно? Столько удовольствия из-за какой-то аркады. При виде ее иной человек мог бы подумать, что это Mad Trax, вот только... где огромные машинки, широкие дорожки и нехилые тормоза даже на Вуду 2? Но иной человек просто не в курсе того, что сие произведение зовется вовсе не Mad Trax, а Thrust, Twist `n` Turn.

Все началось с видеовставки. Вместо полагающихся обычной игре титров, сразу началось ДЕЙСТВИЕ. Почему-то большинство гонок-симуляторов (так мною подмечено) вместо какого-нибудь сюжетного поворота в качестве заставки используют записи демок самой игры — Toca 2, к примеру, а вот в аркадных играх такого нет (за исключением нашего «подследственного»). Но вернемся к действию. Удачное использование камеры, гонки по первому кольцу, музыка, подстегивающая к действию, — все это имеет право называться «отличная видеовставка», особенно, что касается аркады. Да еще такой аркады, как Thrust, Twist `n` Turn.

Корежим

Сразу после вставок вам предлагают ввести имя водителя. Попробуйте ввести John_Pupkin, это секретный чит-код, после которого игра начинает работать без диска! Этому феномену есть вполне понятное объяснение. Игру делали наши соседи — финны, а им присущи как элементы российской культуры, так и извраты американцев.

Следующим пунктом идет меню, нам оно предлагает аж два вида гонок — Arcade и Time Trial, что для симулятора мало, а для аркады много. В любом случае основной самоцелью каждого игрока является попадание в Чемпионат, который открывается только тогда, когда вы пройдете все трассы на Arcade. В опциях можно только побаловаться с отключением различных эффектов/спецэффектов, указать количество оппонентов (решающая опция, надо сказать), количество кругов да настроить клавиши управления — шесть штук (вот это минимализм!), после чего пулей летим играть.

Time Trial — здесь можно просто ехать и наслаждаться. Естественно, с музыкой. Музыку можно поменять, поставив вместо родного диска (John_Pupkin, не забыли?) что-нибудь персональное. Не знаю, как так получилось, но, поставив вместо TTT «Провинциального игрока» и запустив игру на втором треке, я испытал такой кайф, что просто словами не описать. Представьте себе: едете вы по дороге; руль вправо, руль влево — слетел с трассы, прыжка вверх нету — улететь нельзя (зато можно «улететь» по-другому); музыка вовсю, играет некий спокойный джаз; вокруг птички поют, рыбки хвостами машут, море плещется, а вы мчитесь по прямой дороге на скорости под 340 миль в час... Красота! Еще бы приоткрыть окошко да высунуть руку из окна.

Arcade — вот тут придется потрудиться. Если на Time Trial вы боролись лишь со своей ленostью и ставили личные рекорды, то в аркадном режиме вы должны пройти три трассы сначала и еще пять, если доберетесь, но уже соревнуясь с четырьмя/шестью/восемью оппонентами.

Итак, предположим, вы выбрали Аркаду, теперь выбирайте трассу. Перед тем, как начать серьезные гонки, было бы неплохо обкатать трассу в Тайм Триале, но будем считать, что вы уже это сделали. Для полного счастья вам теперь нужно выбрать полюбившуюся трассу, пройти ее, заняв первое место, а затем сделать то же самое с двумя оставшимися треками.

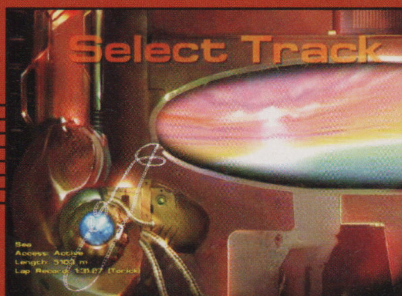
Выбрав трассу, подождите минутку-другую (третью с четвертой, если комп слабее P-200/32 Мбайт), затем вас выбросит на экран выбора модели машинки. Вот здесь вам придется серьезно подумать, прежде чем топтать «Энтер», — машинки имеют ряд серьезных отличий. Предположим, вы в свое время прошли «Авторалли» (такая компьютерная игрушка советских времен со своим жидкокристаллическим экранчиком и обалденным геймплеем) до самого конца (это когда батарейки дохнут), вы хорошо справляетесь со скоростью, у вас зоркий глаз и твердая рука, вы можете в нужный момент легким движением плавно повернуть машину, вписав ее в очередной крутой поворот на скорости 270 миль в час.

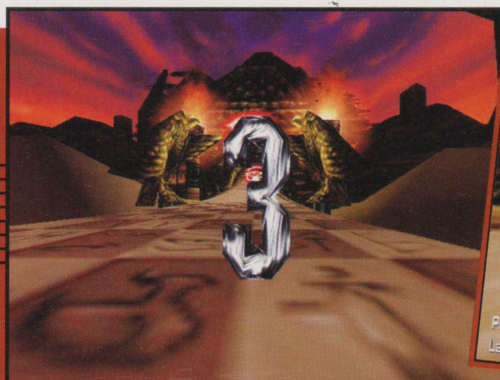


Камеру можно менять — восемь различных позиций, навешанных на восемь цифровых клавиш, — это вам не Формула1.

Тогда вам идеально подходит машинка с максимальной скоростью движения, несмотря на то, что она довольно тяжело разворачивается да и разгоняется со скрипом, вам это придется делать не так уж часто — на огромной скорости вы поворота просто не заметите, а дабы вписаться в него, достаточно и легкого движения. Но в этом случае, если вы все-таки слетели с трассы, можете смело жать Escape — AI'шные машинки вам не простят отставания...

Но, предположим, вы предпочитаете не гнать со всей дури по неустойчивому треку, а неторопливо, сбрасывая скорость на каждом повороте, ехать с небольшой скоростью. Типа «аккуратно, но больно». Берите машину с наибольшей акселерацией: наилучший вариант в вашем случае. Либо вариант с машиной с легкими заносами — тогда вам не понадобиться сильно разгоняться, чтобы







Time Trial — здесь можно просто ехать и наслаждаться. Естественно, с музыкой.



Настроек — через край. Хочешь, включай спецэффекты, хочешь — не включай. Вот только Voodoo2 все равно нужен…

пройти очередной крутой поворот. В общем, выбор есть — демократия в Финляндии живет и развивается.

И...

Итак, машины на трассе, отсчет начался: Три! Два! Один! Погнали! Резко зажимайте вперед и турбо — это поможет вырваться вперед, но отнюдь не отделаться от соперников. Если вы выбрали машинку с акселерацией, то вам придется время от времени нажимать кнопку экстренного ускорения, чтобы держать скорость на отметке не ниже 320 миль в час, но, с другой стороны, не забывайте аккуратно вписываться в повороты, для чего придется тормозить так, чтобы соперники не обогнали вас, а врезались в ваш «болид». И в лучшем случае улетали с трассы, а в худшем — просто сбрасывали



Полет над тропическим островом. Как романтично! Правда, кончится это куда более прозаически — падением в море.

Разворачиваемся!

Поворотный момент TTT — графическая реализация. Скажу честно: Mad Trax и DethCarz могут выключить мониторы, сесть на свое место и отдохнуть от дел бренных,

кой — текстуры наложены неестественно, они вроде бы и на месте, но в то же время глаз постоянно отмечает какую-то несостыковку. А если еще учесть, что вокруг трассы не наблюдается вообще никакого движения (за исключением второго трека), то можно подумать, что едешь по вымершему городу. Прибавьте сюда антураж третьей, «египетской», трассы и вы получите какое-то сильно иллюминированное древнеегипетское кладбище, по которому гоняют на нехилых скоростях маленькие машинки.

Отсюда вывод: Thrust, Twist `n` Turn — сумасшедший (максимальная скорость с использовани-

Окружающая местность в виде зданий, лесов и футуристической технологичности скудна количеством, но хороша качеством.







скорость. В процессе обгона старайтесь также задеть соперника, дабы очистить дорогу перед собой, а заодно и обеспечить себе спокойное движение на протяжении шести-семи секунд.

Пара слов об Artificial Intellect. Компьютер вообще нечестно играет. По своей воле он никогда в жизни не слетит с трассы, он обожает бортоваться, гоняет до обидного быстро, зато не нарушает правил (на второй трассе перед первым «извратом» можно выпрыгнуть на финишную прямую, но комп про это не знает...).

Пара слов об Artificial Intellect. Компьютер вообще нечестно играет. По своей воле он никогда в жизни не слетит с трассы, обожает бортоваться, гоняет до обидного быстро.

Обогнать-то его легко (с использованием турбо), а вот догнать в случае неудачного обхода поворота просто невозможно, соперник мчится с ужасающей скоростью и просто идеально вписывается во все повороты.

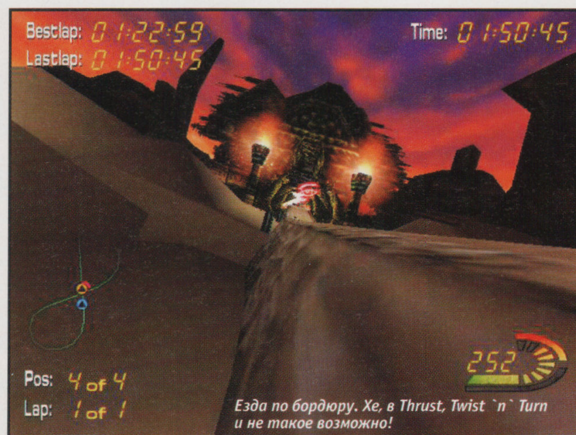
Вот гад!

ибо Thrust, Twist `n` Turn превосходит по визуализации все упомянутые выше игры вместе взятые. Тормозов нет по определению — спецэффекты реально проявляются только в случае вылета машинки с трассы да в виде огоньков, заботливо расставленных дизайнерами вдоль трека, и особенно крутых системных ресурсов не требуют, достаточно хорошего ускорителя Voodoo/Voodoo2.

Буйство красок также имеет место быть: окружающая местность в виде зданий, лесов и футуристической технологичности (о, как высказался!) скудна количеством, но хороша качеством. Отлично применены камеры — их аж восемь штук, тут вам и вид «из-за ушей» и вид из-под колес, и даже вид «как бы с вертолета над машинкой».

Впрочем, и здесь имеется своя вилка горчицы в казан со сгущен-

ем турбо — 387 миль в час) поток разума. Рекомендуется подавать раз в неделю, не более чем на час. Особо слабонервных людей, не выносящих высоких и экспрессивных скоростей, просьба не беспокоиться. Напоследок разумный совет: в качестве музыки идеально подходят треки диска от Quake II — ставьте, не пожалеете.



Езда по бордюру. Хе, в Thrust, Twist `n` Turn и не такое возможно!



Не правда ли, до боли знакомые ощущения — вы экономите боеприпасы, уворачиваетесь от врагов, прорываетесь в заданный район, заходите с разворота на цель, жмете на гашетку и... видите, что этому объекту ваши выстрелы, как горох об стену. Припомнили? Не расслабляйтесь, таких моментов в Thunder Brigade будет много.



Алексей Панишев

THUNDER BRIGADE

Горячие эстонские танки

...Выражение **«искусственный интеллект»** давно уже вызывает у всех геймеров стон, головную боль и скрежет зубовный. Создается впечатление, что где-то между обсуждением цветовой палитры ландшафта и скоростных характеристик боевых машин для какой-нибудь стрелялки с футуристическим уклоном авторы вдруг спохватываются и говорят: «А, да! Кстати, о противниках... Надо же, чтобы они еще и двигались!»

И они двигаются. И стреляют, и даже побеждают хомо сапиенсов, но КАК они это делают! Каждый из нас замечал хоть иногда, что компьютер ну совершенно не стесняется поджуливать в пользу своих подопечных: то броня у них крепче, то патроны бесконечные, то ресурсов невероятные запасы... И все для того, чтобы побороться с нами, любимыми, хотя бы чуть-чуть на равных. Чтобы мощь нашего с вами интеллекта скомпенсировать. И ведь не получается же! Вечно они прут напролом, застревают в дверях, стрейфиться не умеют, не прикрывают товарища в бою... Жалки их потуги, одним словом.

А вот новая игра Thunder Brigade, выпущенная известной компанией Interactive Magic, подходит к проблеме с нетривиальной стороны. Заявлен продукт как action-arcade game, предоставляющий вам возможность поуправлять неким «гравитационным танком» в сражениях за господство над различными планетами. Все в рамках жанра: имеются управляемые компьютером враги, и действуют они более или менее похоже на своих собратьев из других игр. Решение проблемы искусственного интеллекта заключается в том, что на этот раз ВЫ оказываетесь в каком-то смысле в шкуре AI-персонажа игры. Это ВАМ приходится вести себя прямолинейно и тупо, не выполнять наиболее очевидных маневров, оставаться без огневой поддержки боевых товарищей... Итак, по порядку.

Разработчиком Thunder Brigade выступила эстонская компания Bluemoon (и нечего тут хихикать) Interactive, не без оснований считающаяся лучшим прибалтийским творцом компьютерных игр. И не только потому, что, кроме нее, никто этим в Прибалтике не занимается. Трехмерная анимация в игре (важный показатель для жанра action-

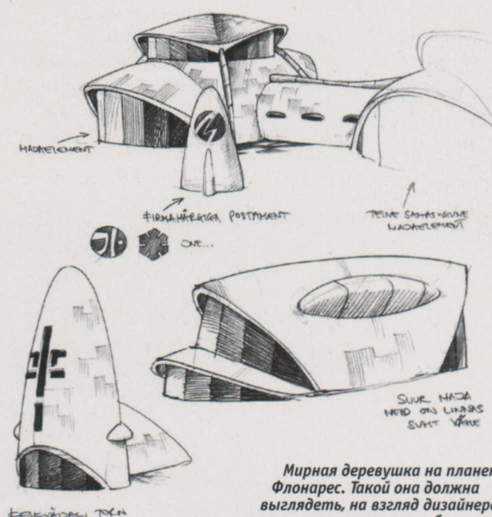


Паспорт

THUNDER BRIGADE

Жанр:	3D-action/аркада
Разработчик:	Bluemoon Interactive
URL	www.bluemoon.ee/
Издатель:	Interactive Magic
Системные требования:	
ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 100 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x

SVGA 4 Мбайт, звуковая карта



Мирная деревушка на планете Флонарес. Такой она должна выглядеть, на взгляд дизайнеров игры, на момент начала боевых действий на этой самой планете. Как она будет выглядеть ближе к концу, во многом зависит от вас. Но помните, что боеприпасов не так уж много!

arcade!) сделана очень хорошо. Графика воксельная, что позволило существенно снизить аппаратные требования. По нынешним временам просто смешно указывать в качестве минимальной конфигурации Pentium 100/32! И ведь, что приятно, смотрятся и пейзажи, и конструкции в игре очень хорошо. Тени, вспышки, взрывы, туман и дым очень убедительны. Дальние плоские перспективы превращаются при приближении в затейливо пересеченные участки местности, а холмы и горы смотрятся даже лучше, чем иные ландшафты, построенные при помощи Direct3D или Glide.

В общем, к качеству графики претензий нет.

Претензии появляются, стоит только отвлечься от графики и перейти собственно к игре. Фабула... Ну, с этим делом у аркад всегда были проблемы, и ничего сверхзахватывающего ждать не приходится. Конечно же, далекое будущее. Разумеется, войны на дальних мирах. Само собой, враждуют Соединенные Планеты и Галонская Империя. Ну и поближе к концу, естественно, вмешиваются Вооруженные Силы Земли... Ничего не напоминает вам сюжетец на тему трехстороннего противостояния со сражениями на поверхностях планет? Правильно! Battlezone!.. Совсем не зазорно следовать кем-то когда-то заданным высоким стандартам, но беда в том, что Thunder Brigade им не следует. Там, где Battlezone предоставляет возможность развития оборонительной и наступательной тактики, Thunder Brigade предлагает пару простейших действий: поактивней стрелять и побольше двигаться. Иногда (гораздо чаще, чем хотелось бы) приходится и достаточно быстро умирать. Счастье еще, что сохраняться можно в любой момент игры!

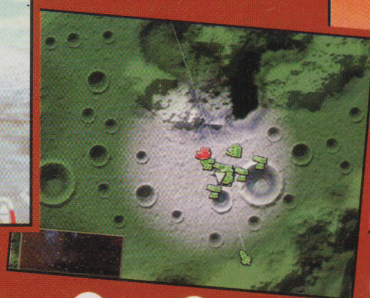
Трехмерная анимация в игре сделана очень хорошо. Графика воксельная, что позволило существенно снизить аппаратные требования.

Кампанию вы начинаете в качестве добровольца, вступившего в армию Соединенных Систем. Вас ждет гражданская война против правящей Галонской Империи. Разумеется, население обоих государств составляют потомки колонистов со старой доброй матушки-Земли. Затем в конфликт вмешивается и сама матушка. Сражения происходят в антуражах двенадцати планет, весьма сильно различающихся. В каждом мире присутствует что-то свое — от огнедышащих вулканов до бескрайних ледяных полей, от высоченных гор до плоских равнин, от пышущих жаром потоков лавы до глубоких мрачных пещер.

Миссии составлены из обычного для данного жанра набора заданий: штурмовые удары, патрулирование, защита баз, разведка, сопровождение; весь этот коктейль достаточно хорошо перемешан, чтобы создать достойное представление о превратностях войны. Но сами по себе миссии совершенно прямолинейны. Вы всегда знаете, с какой стороны ждать врага. Такое знание очень неприятно для современного избалованного геймера. Грустно сознавать, что нет никакой возможности преодолеть усиленно обороняемый противником участок местности хитростью и смекалкой, а не тупой силой. К тому же откуда ее, эту самую тупую силу, взять? Миссии кажутся чудовищно несбалансированными по количеству сил и вооружений у вашей стороны и у врагов. Боеприпасов и напарников постоянно не хватает, как бы экономно ни расходовались первые и как бы тщательно ни оберегались вторые. Неутешительный факт...









На нормальном уровне сложности число попаданий, необходимых для выведения из строя вражеской машины, совершенно невероятно, даже при использовании ракет.

Но самый большой камень преткновения на пути к победе кроется в недостатках управления и вооружения. Поскольку вы действительно обладаете всеми заявленными в рекламе шестью степенями свободы в передвижениях, лучше будет выбрать для себя управление при помощи мыши. Беда только в том, что нет возможности ни инвертировать движения мыши, ни переназначить клавиши. Перемещение аппарата оказывается непозволительно неаккуратным. (Непозволительно, потому что надо учесть, что значительная доля вашей огневой мощи приходится на неуправляемые снаряды и ракеты.)

Кстати, о снарядах! Видов оружия всего шесть (это при наличии более 20 моделей самих танков!),



включая мины и лазерный целеуказатель. Единственный тип самонаводящихся ракет не захватывает наземные цели, что, как вы вскоре убеждаетесь, очень и очень печально. Единственный тактический изыск, который вам остается, — направить нос своего танка на противника, надавить на газ и обрушить на проклятого супостата всю доступную вам огневую мощь, то есть делать в точности то же, что он будет в это время предпринимать по отношению к вам.

Чувствуете? Ощущаете глубину... простите, высоту полета авторской мысли? В плане тактики вы уже уравнены в правах с искусственным интеллектом, и это еще цветочки. Вернемся к бою: допустим на секунду невозможное — вам чертовски повезло, и вы оказались у противника на хвосте. Казалось бы, вот он, миг победы... ан нет! Вы тут же начнете судорожно метаться вправо и влево, чтобы избежать попадания на мины, которые враг с завидным постоянством выкладывает на землю из своего неистощимого чрева. Хорошо, значит, лихорадочно соображаете вы, надо идти вокруг вражеской машины по кругу, постоянно держа ее в прицеле и посылая в нее выстрел за выстрелом, так?.. Нет, не так. Дело в том, что кнопки для параллельного сдвига (и вечный strafe!) без продвижения вперед отсутствуют! Вы можете всего лишь смещаться вправо-влево и вверх-вниз относительно выбранного направления движения. Так что придется взлетать с уклоном в сторону, отпускать кнопку сдвига, а потом уже корректировать направление на цель. Если к тому моменту вы еще останетесь живы...

И не надо разбрасываться. Взяли цель — держите; Thunder Brigade не признает непоследовательности. Если враг захвачен в прицел, а на экране у вас присутствуют и другие объекты, заслуживающие уничтожения, то по какой-то непонятной (для вас) причине не удается переключаться с одной цели на другую. Вместо этого приходится вручную сбрасывать цель с сопровождения (просто поворачиваясь так, чтобы она пропала из поля зрения), а затем разворачиваться, чтобы навестись, наконец, куда следует и нажать заветную клавишу.

Прелести битвы на этом не заканчиваются. На нормальном уровне сложности число попаданий, необходимых для выведения из строя вражеской машины, совершенно невероятно, даже при использовании ракет. Попасть снарядом или неуправляемой ракетой в танк, двигающийся с шестью степенями свободы, — занятие не из легких, так что вскоре после начала схватки вы обнаружите, что запас ваших «умных» ракет подошел к концу, а уничтожено всего-то два или три танка противника! А если, скажем, вы пожелаете развязать себе руки при охране важного сооружения, заминируете подходы к нему и перейдете к свободной охоте за зазевавшимися врагами, то вскоре пожалеете о своей опрометчивости. Мины-то, оказывается, взрываются сами по себе примерно через полминуты после установки!

Если на поле действуют несколько союзных танков, НЕ входящих в ваше подразделение, то вы не сможете выдать им целеуказание!

Еще беда: только ваши ведомые (wingmen) слушают вас по рации, и только их вы можете просить об огневой поддержке. Это значит, что если на поле действуют несколько союзных танков, НЕ входящих в ваше подразделение, то вы не сможете выдать им целеуказание! Особенно ужасным становится положение, если вы теряете такой важнейший компонент управления, как лазерный целеуказатель. Отныне у вас ВООБЩЕ нет больше средств попросить какой бы то ни было поддержки, если боеприпасы подошли к концу. Остается только надеяться, что миссия будет успешно завершена вашими на редкость самостоятельными соратниками! Иначе придется загружать сохраненную игру и пробовать все сначала.

В каждом мире присутствует что-то свое — от вулканов до ледяных полей, от высоченных гор до плоских равнин.





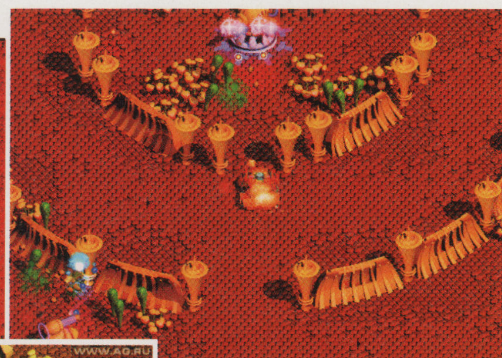
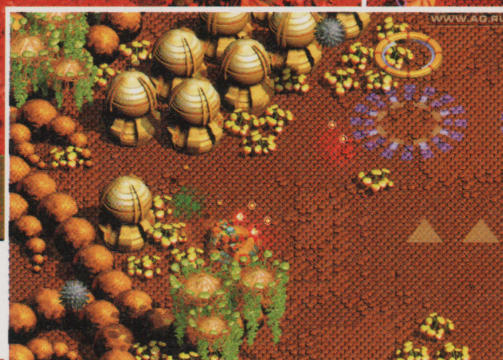
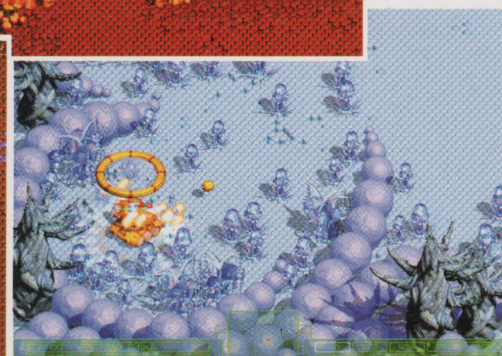


Трудно сказать, чего хотела добиться Bluemoon Interactive, встраивая в Thunder Brigade многопользовательский режим, которому компания-издатель обещает еще и поддержку через Internet. Навряд ли найдется много желающих полетать с товарищами над великолепными ландшафтами чужих планет, сражаясь не столько друг с другом, сколько с удручающе неудобным управлением. Маститой Interactive Magic лучше было бы уделить побольше внимания работе с новыми и перспективными, надо отдать им должное, разработчиками из далекой заснеженной Прибалтики. Под доброжелательным и внимательным взглядом ветерана индустрии у игры были все шансы перерасти из заурядной средненькой стрелялки в интересную игру. Очень жаль, что великолепно передаваемое воксельным движком Thunder Brigade ощущение полета оказывается чуть ли не единственным светлым чувством, которое игра оставляет после себя. И печально, ох, как печально, оказаться вдруг в шкуре «искусственно-интеллектуального» юнита! Хотя, может быть, создатели игры рассчитывали на педагогический эффект?





Вот так и надо действовать в игре: четко, слаженно, единым мощным бронированным кулаком... Эх, если бы еще и таранить можно было! Но и так ничего. Беда только в том, что эти вот алые молодцы, наступающие строем, — враги. А после того, как догорит ваш серенький приятель, позвать на помощь вам будет уже некого. Война...

Кирилл Алехин a.k.a. Maza

ГРОМАДА: ОТМЩЕНИЕ

Тюменские андроиды на тропе войны



Редко встречаются игры простые и вместе с тем достойные. Вот наоборот — это всегда пожалуйста: очередной ширпотребный «гамес» зазывает многомиллионным бюджетом, именитыми папами-разработчиками, и... когда на винчестере заканчивается место, мы в первую очередь стираем не полный mp-3 архив Иванушек Интернышыныл и даже не стомегабайтный видеоролик, демонстрирующий особенности работы вашей новой видеокарточки с Windows 3.1, а эту самую распальцованно-навороченную игрульку.

Паспорт

Громада: отмщение

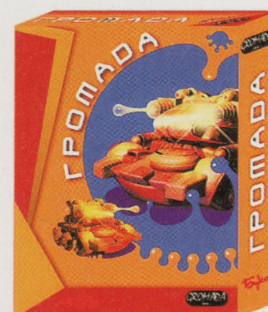
Жанр: аркада
Разработчик: Gromada, Inc.
Издатель: Бука
URL http://gromada.tyumen.ru

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
HDD: 110 Мбайт

А вот обратных примеров, чтобы и дешево и красиво, я в последнее время встречаю все меньше и меньше. Видимо, мировые запасы энтузиазистов-самоделкиных истощились, или все они перешли на подножный корм, то есть стали питаться зеленью и выпускать ширпотребные «гамесы», зазывающие многомиллионным бюджетом... Грустно, короче. Совсем грустно. И вот когда я совсем уж сник, начал подумывать о самоубийстве и прочих сугубо личных вещах, мне в лапки выдали простенькую оранжево-синюю коробочку с простеньким оранжево-синим диском и совсем уж простеньким черно-белым мануалом внутрях. Я немного поиграл и растаял. А игра эта звалась «Громадой».

Умные мысли о девушках-андроидах

Сюжет... Сладкое слово — сюжет! И совсем не к месту, потому что сюжетом тут не благоухает, не пахнет и даже не воняет. Сюжета тут просто нет. А вот про то, что



нарисовано в мануале в виде комикса и в заставке — в виде сменяющих друг друга картинок (кстати, комикс — приятнее), немного расскажу, потому что ЭТО смешно и мило.

Дело было в Потом. В далеком Потом. И в столь же далеком Не-У-Нас. На одной миролюбивой планете-полигоне, совершенно случайно имеющей такое же название, что и игра, очень миролюбивый Профессор изобретал совершенное оружие. Оно представляло собой незатейливый танк, в чьи задачи входила тотальная аннигиляция, повальная деструкция и прочая мирная деятельность. Ну а вы что хотели? Чтобы танк кирпичи перевозил?!

Профессор не страдал моногамностью, а любил двух женщин сразу. А что? Мужик здоровый, и все такое... Первой женщиной был разрабатываемый танк (с учетом пола — без дула и с нерусским именем Кассандра), а второй — ассистентша Аннушка, с которой Проф проработал полгода, но до сих пор питал исключительно платонические чувства. Все, казалось бы, складывалось хорошо: Проф наслаждался жизнью, мирно доделывал Кассандру и мерно ухаживал за Анной. Но, разумеется, счастье закончилось быстро и гадко: в день заключительных испытаний Анна взяла да и поставила Кассандру под огонь пушек, предварительно включив таймер самоуничтожения. Зачем она это сделала — вопрос открытый. Лично я считаю, что из ревности, но Профу так не показалось. Он на всякий случай схватил Аннушку за волосы и ударил ее. И (неприятности не гуляют по одиночке) с Анночки сползло ее симпатичное личико, и она оказалась андроидом! Вообще-то здорово, что Проф узнал об этом сейчас, пока их отношения не зашли слишком далеко, но самого его это почему-то не обрадовало. Он уселся в раздолбанную, дымящуюся Кассандру и, сделав всем ручкой (наверняка какой-нибудь неприличный жест), отправился кататься по Громаде и чинить разборки. Тут заставка кончается (а разбооорки?!) и... Я же говорил, что в комиксах это выглядит симпатичнее, чем на словах.

Умные мысли о далеких планетах

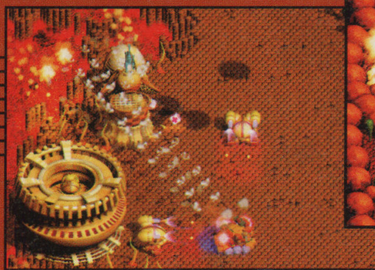
Я где-то там, сверху, обмолвился, что «Громада» — аркада? Так вот, это — правда. Хоть стихи пиши: вот — коробка, в ней — «Громада»\ очень славная аркада! Почти что Пушкин, да? (Сильно «почти»... — *Прим. отв. ред.*) Не бойтесь, аркада — это не страшно. Игра отлично гоняет спинномозговую жидкость по... (сами понимаете, чему) и вообще действует очень расслабляюще.

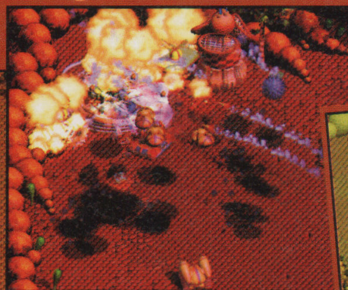
Игра отлично гоняет спинномозговую жидкость по... (сами понимаете, чему) и вообще действует очень расслабляюще.

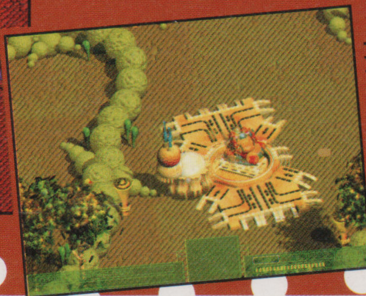
Громада, как выяснилось, не просто мирная планетка. Она аккуратно порублена на полигоны и приспособлена для испытания боевой техники. Каждый полигон испытывает что-то одно: морозостойкость, скорость вертолетосбивания, нервы и прочее. Всего полигонов больше 30, так что испытать успевают все, что можно и не можно, но испытать хочется.

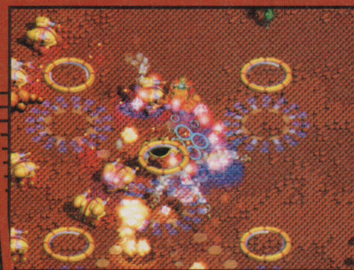
В нашу задачу вменяется ездить по полигонам и методично отстреливать все, что не похоже на зеленые кактусы и летающие ежики. Короче, нормальная борьба за выживание.

Планетка сама по себе очень необычная. Речь не про форму (типичный эллипс... или коллапс... в гастрономии я не силен), а про природу. Земля под гусеницами похожа на резиновый коврик в ванной — такой же ребристый и фактурный. И несколько фиолетовый. На этом плоском коврике растут деревья, напоминающие кладки яиц гигантского страуса, и мелкие растеньица семейства кактусовых. Причем мелкие растеньица не просто растут, а наглым образом пританцовывают. Вызывающе так пританцовывают. (Хинт: после зеленых кактусов остаются зеленые лужи.) В небе же кружат мыльные пузыри и надутые ежики. Сбивать бесполезно: во-первых, из них все равно ничего не выпадает, а во-вторых, берегите природу, мать вашу!











В этой тусовке нас явно не ждали... А у нас для них та-акие снарядики заготовлены...



Буйство красок и никакого мошенничества!

Умные мысли о чужеродных механизмах

По этой-то Громаде мы на своей Кассандре и разъезжаем. Что такое Кассандра? Говорил же — танк. Может, и не танк, но состоит из гусениц, башни и прослойки

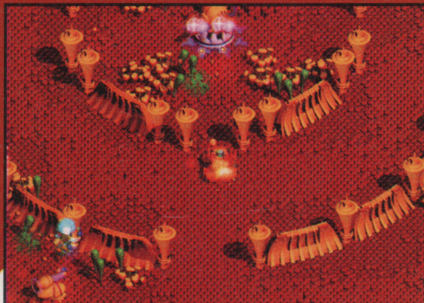


Оружающий мир действительно невыносимо красив.

между ними, а как еще назвать подобную конструкцию?!

В нашу задачу вменяется ездить по полигонам и методично отстреливать все, что не похоже на зеленые кактусы и летающие ежики. Такого добра навалом, оно раскрашено преимущественно в оранже-







вые цвета и умело отстреливается, отбомбливается, отбрыкивается от наших миролюбивых попыток все и вся аннигильнуть. Короче, нормальная борьба за выживание.

Для облегчения нашей благородной миссии Кассандра обладает сразу четырьмя различными пушками, которые по ходу пьесы (т. е. игры) можно менять на все более и более продвинутые модельки.



А этот полигон весь из себя снежный. Не подумайте, он вовсе не однофамилец нашей Татьяны, просто к полюсу расположен очень уж близко.

В комплекте прилагается три разных типа шасси, так что постепенно нашу Кассандру можно превратить в танкетку, полностью отличающуюся от оригинала. Кроме имени, разумеется. Да и зачем менять такое имя?!

Сопроводительная музЫка она и есть сопроводительная музЫка. Ненавязчивая, электронненькая. Отключается с трудом — без нее скучно. Но можно.

Умные мысли обо всем остальном

Едем. Стреляем. Когда надо, переключаемся на самонаводящиеся. Даже в пылу игрушечного боя не забываем давить заросли кактусов, которые красиво разлетаются на зеленые капельки и оставляют зеленые же лужи. Без шуток — очень здорово!

Управление Кассандрой беззаботно. Именно беззаботно: и удобно, и понятно, и ненапряжно. Можно все делать мышкой (одна кнопа отвечает за передвижение, а вторая — за стрельбу), можно немного порулить (но только порулить!) клавиатурой. Застрять по ходу игры практически невозможно: на большинстве полигонов ваш путь обозначен пунктирной линией на полу. Так что едем, куда зовут, и попутно постреливаем по сторонам. Доктора говорят, что это неплохо развивает реакцию...

Управление Кассандрой беззаботно: и удобно, и понятно, и ненапряжно. Можно все делать мышкой, можно немного порулить клавиатурой.

Картинки... Удались картинки. Если бы не графика, лежала бы сейчас наша Громадка в одной могилке с Кассандрочкой, а хмурые дядьки с перепачканными землей лопатами уже начинали устанавливать надгробную плиту. Она просто чудо как хороша: насыщенные цвета общим количеством более 32 000 штук, яркие, броско раскрашенные миры, и все такое... Опять же разрешение 800x600, но этим никого нынче не удивишь. А вот все вместе удивляет и радует: мир-то живехонький! Кактусы танцуют, шарики по небу летят, лужи лавы бурлят и время от времени плюются в небо фонтанчиками расплавленной породы. Между прочим, все, что не нравится, можно рвануть, разбить и вообще — к чертям собачьим.

Но, как правило, рука поднимается только на палящих ненормального цвета зарядами механических супротивников, а гусеницы — на все те же любимые кактусы.

Сопроводительная музЫка она и есть сопроводительная музЫка. Ненавязчивая, электронненькая. Отключается с трудом — без нее скучно. Но можно. На диске записана треками, так что если очень вдруг захочется, можно послушать и без игрушки. Это, конечно, не Fear Factory, которых я поминаю к месту и не к месту, но уж больно классный они наваяли саундрек, но все же...

А вообще, помните, как говорили про Карлсона? Нет, не «опять ты украл мои блинчики...», а «милый, милый»? Это определение полностью подходит и к «Громаде». Игрушка невероятно милая, простая (проходится за два дня), красочная и ненапрягающая. А чтобы летать, ей вполне достаточно Pentium 200 с хорошим кулером, который сойдет за пропеллер. Берите смело, благо, коробочка стоит не так уж и дорого, и на роль подарка (другу, подруге или даже себе любимому) она подходит идеально. Ну, и потом всегда можно приобрести вполне легальную боксовую версию всего лишь за 70 р. Даже если вы не слишком любите аркады, она того стоит. По крайней мере убедитесь, что не перевелись еще Левши-энтузиасты на земле русской.



Вот так вот развивались события до того момента, как вы пришли на помощь Хрюшкам. Мячик Grumley исчез в Волшебном Портале, а за ним и все Хрюшки, которых вам нужно спасти.

Алена Приказчикова

GRUNTZ

Самая puzzle powered brain game

Once upon a time... в королевстве Гроан был солнечный погожий денек. Король и его клан **Gruntz** (Хрюкалок или Хрюшек можно также перевести и как «Ворчуны») наслаждались деньком, сидя на холме и играя в свои забавные игрушки — Toyz. Красота, да и только...

Паспорт

GRUNTZ

Жанр: Аркада+RPG+Стратегия
Разработчик: Monolith
Издатель: Acclaim
URL www.gruntzgoo.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x (12C x)
2 Мбайт DirectX compatible video card;
Windows compatible sound card (16 бит)
28.8 modem, LAN

Один из них — безалаберный Grumley, с которого, собственно, и начались все неприятности, наслаждался игрой с новеньким мячиком, и этот день закончился наверняка прекрасно, если бы Grumley не потерял мячик в зарослях кустарника, растущего неподалеку. Когда Grumley отправился в кусты на поиски мячика, он заметил на земле неизвестные ему доселе предметы, а именно три Пурпурных Кнопки. Не имея малейшего представления, что это за диковинные штуки, он позвал остальных Gruntz, а сам продолжил свои развлечения. А поскольку Король постоянно страдал от излишков любопытства, он приказал трем Gruntz — Grimley, Gromley и Grumley выяснить, что это за таинственные кнопки такие и каково их предназначение. Что и было неукоснительно выполнено. Grimley и Gromley тотчас же бросились исполнять приказание любимого монарха, однако в то же самое время Король заметил, что заигравшийся с мячиком Grumley не очень-то торопится выполнить его монаршье повеление. Тогда Король треснул, что есть силы Grumley по чайнику своим скипетром и напомнил ему основные мотивы и содержание приказа. Откуда им было знать, что в кустах как раз в это время в засаде сидела группа злых Gruntz, которые были известны как Недовольные (Ungruntled). Зрелище беспечно играющих в свои Toyz добрых Gruntz вызывало у них бурные приливы ревности к их благополучию, поэтому они задумали на них напасть самым неожиданным образом. Тем более, что в активе было много всякого оружия, и они с нетерпением ждали команды вожака начать атаку на добрых Gruntz. Итак, Grumley кинулся выполнять приказ Короля, но в этот самый момент его мячик покатился вниз по холму, а когда Grumley настиг его, он наткнулся на странную каменную структуру, на которую ранее никто не обращал никакого внимания. Как только три Пурпурных Кнопки были задействованы, в глубине этой ка-

менной глыбы открылась странная дыра — Волшебные Ворота или Портал, вид которых привел челюсти Gruntz в известное всем положение до пола. Ну, а далее события развивались так: Волшебные Ворота поглотили новенький мячик Grumley вместе с ним самим, бросившимся на его спасение. Таким образом, временное помешательство от увиденного добрыми Gruntz сподвигло вожака злых Gruntz дать команду атаковать неприятеля, отрезав им все пути к отступлению. Добрым Gruntz не оставалось ничего другого, как уступить натиску противника и, бросившись вниз по холму, исчезнуть в Волшебных Воротах, поскольку это был единственный путь к спасению. Только прежде чем Волшебные Ворота закрылись снова, туда успело запрыгнуть множество злых Gruntz... The end.

Gruntz привлекает не совсем стандартным подходом к прорисовке художниками героев и всего, что их окружает.

Но именно этим она и привлекает. Кроме того, мир вокруг вас удивительно меняется, как только вы вместе с вашими героями находите необходимые для дальнейшей игры артефакты (осколки Талисмана, который нужно собрать воедино). С волшебными превращениями окружающего мира меняются и предметы. А поскольку красота — это прежде всего культ, то поговорим о культе в культе. О предметах, которые составляют повседневный быт Gruntz.

И нет сколько-нибудь обозримого предела фантазии создателей игры в этом вопросе. Чего они только этим забавным существам в помощь или просто так для развлекухи не придумали. Здесь и лопатка, чтобы ловушки с ее помощью устраивать, и специальные перчатки, чтобы драться и крушить стены, и специальная соломинка для сбора волшебного клея, и даже мегафон для того, чтобы разговаривать со специальным Хрюшкой, который работает в Машинном отделении, производя полезные инструменты. Стоит любому из Хрюшек попросить у него в мегафон ту или иную нужную вещь, как Хрюшка-механик в срочном порядке ее выдаст.





Играя во многопользовательскую игру, вы можете выбрать себе любой внешний вид, от Наполеона до Короля.

Куда Волшебные Ворота подевали и злых и добрых Gruntz, вернутся ли они когда-нибудь домой, вы узнаете, поиграв в игру Gruntz компании Monolith, создателя таких игр, как Blood II и Shogo. А вы что думали, я вам тут старую добрую нанайскую сказку рассказываю? Нет, просто-напросто предысторию игрушки, завязку так сказать.

Игра эта примечательна тем, что в нее не только интересно играть, она еще и просто красивая игрушка. Но по порядку...

Начнем с того, что Gruntz привлекает не совсем стандартным подходом к прорисовке художниками героев и всего, что их окружает. Это великолепно выполненные, похожие на мультяшных, прелестнейшие существа — Хрюшки (в вольном переводе, конечно), движения которых и поведение очень забавно. Нет, графика не усложнена и не напичкана всевозможными «наворотами», она проста, как обычный мультик.

Gruntz располагают как минимум двадцатью Toolz, которые помогают им защищаться от врагов, исследовать местность или копить силы перед сражениями.

Для развлечения создатели игры придумали Хрюшкам тоже много всяких интересных предметов. Они их называют Toyz. Это большие пластиковые пляжные мячики, маленькие пластиковые самокаты, прыгалка на пружине, маленькие резиновые кукло-пищалки-кошки. Заполучив одну из этих игрушек, Хрюшка забывает обо всем на свете и начинает самозабвенно с ней возиться.

Gruntz располагают как минимум двадцатью Toolz, которые помогают им защищаться от врагов, исследовать местность или копить силы перед большими сражениями. Например, если вы воспользуетесь Spy Tool, вы сможете воровать всякие полезные штуки у противника. Так, например, Бумеранг — универсальное деревянно-дальнолетное оружие, которое может быть использовано только для атаки на врага. Одним ударом Бумеранга вы можете убить несколько вражьих Хрюкалок, однако если вы не будете осторожны, то можете погубить и своих. Просто не забывайте, что пока Бумеранг не прилетел обратно в лапки к вашей Хрюкалке, не двигайтесь с места. Гигантская Соломинка, искусно выполненная из арахисового дерева, помогает Gruntz собирать содержимое Липких Луж (каждая лужа — это то, что остается от убиенного Хрюшки), чтобы потом создать из их содержимого новенького Хрюшку. Кроме

того, этой Соломиной вы можете запросто треснуть по загривку Хрюшку-врага. Лопатка, как уже упоминалось, выполняет свое прямое предназначение: помогает выполнять земляные работы. И врага ею тоже можно запросто огреть, что есть силы. Timebombz — это такие динамитные палочки, которые связаны в один, довольно внушительный узел и взрываются через несколько секунд после установки, сокрушая все, что движется и просто на травке в солнечный день отдыхает. Бамц и все.

Разнообразие-то какое, Господи. Сразу вспоминаешь свое собственное детство, в красивых, разноцветных обертках. Все эти секретики под стеклышком в песке, такие очень важные и полезные вещи, как оставшийся кусочек от резинового шарика, подаренного родителями на праздник, коллекция фантиков, любимая кукла, ряженая-переряженая в разнообразные, лично смастеренные наряды и прочие удивительные вещи. Красота, да и только...

Кстати,

игра наполнена очень смешными диалогами и на всех 36 уровнях для игры самостоятельно и 8 уровнях многопользовательской игры вы ни за что не устанете.

И даже препятствия, которые попадаются на пути Gruntz, очень-очень привлекательны, потому что они все такие игрушечные и забавные невозможно. Эдакие подъемные мостики, телепортационные ловушки, пирамидки захлопывающиеся, запутанные лабиринты, секретные переключатели, узкие проходы с катающимися по ним громадными камнями. Нужно будет читать послания, собирать монетки, двигаться только по стрелкам, учиться дурить вражеских часовых и т. д. Да и оружие для борьбы все, как на подбор: мечи, ударялки, сгребалки, волшебные палочки и т. д. У забавных Хрюшек есть даже культовый напиток, который называется ZapColla, производится в баночках двух видов и вызывает у Gruntz непередаваемый восторг, в общем, как и кока-кола у нынешних тинейджеров.

Кстати, у Gruntz есть еще Powerupz, увеличивающие стандартные возможности героев. Conversion Powerup, например, позволяет вам заколдовывать вражеского Хрюшку, который, будучи околдованным, принимает вашу сторону и никогда больше не возвращается во вражий стан. А Super Speed дает возможность уже вашему Хрюшке передвигаться с молниеносной быстротой. Этот дар небес, конечно, не сделает вас менее уязвимым относительно вражеских нападок, но все-таки позволит вам носиться перед врагами взад-вперед с бешеной скоростью и увиливать от них, когда надо.

Вы уже заметили, конечно, что все названия в игре оканчиваются на «z». Есть в этом какая-то изюминка и прелесть. Так и хочется потискать этих хрюшек, как какого-нибудь очаровательного котенка-пупса. Опять же — смятенье чувств и красота душевного полета.

Вообще Gruntz — это комбинация паззлов, экшна и стратегии. Игра наполнена очень смешными диалогами и на всех 36 уровнях для игры самостоятельно и 8 уровнях многопользовательской игры (до 4 пользователей) вы ни за что не устанете. Вас ждут 40 самых разных Хрюшек. А в многопользовательской игре предусмотрены всякие интересные и полезные возможности. Например, Проклятие — специально расширенные возможности игрока, которые эффективны только ограниченный период времени. Проклятие дает преимущество на некоторое время, и ваш оппонент автоматически лишен возможности продолжать игру. Этот предательский эффект даст вам некоторое время на размышление или на уничтожение противника, пока тот находится в бездействии. Есть также специальное Проклятие — cRaZy CoLoRs Curse — когда все Gruntz противника меняют на определенное время свой цвет, становится очень трудно их отслеживать и направлять их действия.

В общем, Gruntz лишнее доказательство тому, как из простой и заурядной даже не идеи, а так себе, идейки, сделали конфетку, да еще в красивом фантике. Не думайте, что игра напрямую адресована вашим детям, вот не заблуждайтесь на этот счет ни в коем случае. Сами будете играть в Gruntz, как миленькие, да еще от удовольствия губами причмокивать. Стоит только попробовать...

Даже препятствия, которые попадаются на пути Gruntz, очень-очень привлекательны, потому что они все такие игрушечные и забавные невозможно.

Toolz для Хрюшек — самый первый помощник, с их помощью они решают все свои проблемы.

Но больше всего Хрюшкам нравится играть в Toyz, вот тут они точно забывают обо всем на свете. Что говорить, если обычное катание на самокате может довести любого из увлекшихся Хрюшек до падения в воду.


Через пару часов игры вы наткнетесь на отлично укрепленную базу некой конкурирующей организации.



Игра Battle of Britain предлагает вам вернуться в 1940–1941 гг., чтобы возглавить атаку Люфтваффе на Соединенное Королевство или, сидя в кресле британского главнокомандующего, руководить системой ПВО и Королевскими ВВС.



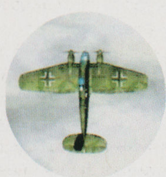

Авторы прикрутили к программе базу на пять тысяч немецких, английских, американских, канадских и других пилотов, принимавших участие в боях 40-го года, в результате чего размер сейва составляет конкуренцию виндовому swap-файлу.

Ranger

BATTLE OF BRITAIN

Фанатам Второй Мировой посвящается...

Первого августа 1940-го года вышла директива фюрера под номером 17, в которой вкратце расписывался план блицкрига против Великобритании. Первым делом предполагалось создать огромное преимущество в воздухе, и за счет него подавить не только Королевские ВВС (далее по тексту «рафики», от аббревиатуры RAF — Royal Air Force), но и систему ПВО, аэродромы, системы снабжения, военные заводы, радарные станции и крупные траснпортные узлы. Фирма TalonSoft, занимающаяся разработкой исторических стратегий и war game'ов, вдруг вспомнила про авиасимулятор десятилетней давности под названием **Battle of Britain**, пригласила парочку ветеранов-разработчиков компьютерных игр и сделала одноименную стратегию о тех же самых событиях. После просмотра BOB'а у меня сложилось впечатление, что эти два адепта на самом деле являются настоящими ветеранами Второй Мировой, но к играм отношения они никогда не имели. Однако плохие новости оставлю на потом.



Паспорт

BATTLE OF BRITAIN

Жанр:	Wargame
Разработчик:	TalonSoft
Издатель:	TalonSoft

URL www.talonsoft.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95/98
Процессор:	P 133 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x
Players:	1 – 2

SVGA w/1Мбайт, mouse, sound board

Играющему предлагаются кампании длиной в один день, неделю (7 дней), месяц (31) или полная реальная кампания 1940 года (с 13 августа по 31 октября, всего 79 дней) и еще четыре вымышленные кампании 1941-го (по фантазии авторов Германия не напала в 1941 году на СССР, а продолжила попытки захвата Британских островов), только вот полная длится уже 184 дня — с 1 мая по 31 октября. Короткие предназначены для новичков и призваны ознакомить их с морем менюшек, вываливающихся как по поводу, так и без оного, системой планирования полетов и начисления очков. Кстати, об очках, они начисляются по-разному в разных кампаниях; короткое описание того, какие объекты надо бомбить, вы получите в самом начале. В однодневных и однонедельных кампаниях англичанам дают по три очка за сбитого немца, немцам дают по очку за

каждого сбитого рафика плюс очки за ущерб крупным аэродромам (Primary Sector Airfields) в случае кампаний 1940 года или индустриальным объектам (все, связанное со сталью, химией, алюминием, и фабрики аэростатов) в 1941 году. За бомбежку всего остального Люфтваффе получает только моральное удовлетворение. В более длинных кампаниях обоих годов учитываются разрушения и аэродромов, и индустрии, и просто городов. Возникает логичный вопрос: зачем тогда все эти порты, радары, фабрики самолетов, доки и другие цели? В описании сказано, что чем сильней разрушены радары, тем позже рафики взлетают со своих аэродромов, что повреждения фабрик замедляют выпуск новых английских самолетов и т. д. Стоит заниматься атаками подобных целей или нет — решать вам. Мне эффективность этого показалась равной нулю, и я просто их игнорировал.


Alles fiir Deutschland, или другими словами «Смерть RAF'икам». Как командующий германским воздушным флотом, вы можете устраивать до сотни рейдов ежедневно, задействуя более тысячи самых разных машин.

зуются только самолеты вторжения, а так как их мало, то смысл всей затеи непонятен; разведывательный полет — необходим для определения степени разрушения того или иного объекта, количества легких и тяжелых зениток вокруг него, наличия аэростатов и самолетов (к самолетам-разведчикам, обладающим очень высоким потолком полетов, могут присоединяться ис-

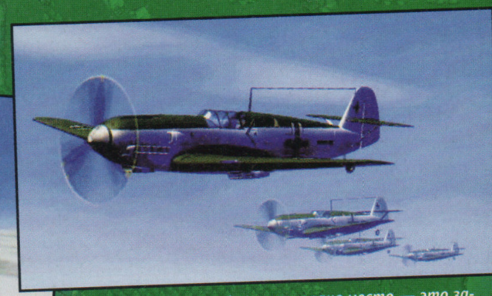
ваши потери. Ну, хватит планировать — жмем на конец фазы и... смотрим, как совершенно без нашего участия проходит очередной день войны. Никаких изменений и дополнений в график боевых вылетов внести уже нельзя, и остается только молиться на массовую депрессию среди рафиков.

Приводимая ниже схема не претендует на оптимальность, и красивой ее не назовешь, но с ее помощью можно просто добиться победы, играя за немцев. Итак, кампании 1940-го года легко выигрываются одними ночными налетами бомберов. Утром в район целей вылетают разведчики, чтобы оценить масштаб вчерашних авиаударов

Жмем на конец фазы и... смотрим, как совершенно без нашего участия проходит очередной день войны.


Ла-Манш успешно преодолен, английское ПВО проспало, и путь к крупным английским аэродромам Kenley и Biggin Hill, прикрывающим Лондон с юга, открыт.


«Господи, храни короля, а с остальными мы сами разберемся» — девиз английских рыцарей и пилотов Королевских ВВС (за историческую точность не ручаюсь).


Самое красивое в графическом плане место — это заставка. К сожалению, на ней фантазия авторов кончилась, и остальная графика находится на уровне начала 90-х годов. Для современного игрового проекта это беда.

Начнем игру в качестве командующего силами Люфтваффе. Главная цель описана в упомянутой директиве — давить стратегические объекты, стараясь при этом терять как можно меньше своих самолетов и летчиков. Основные очки вы получаете за бомбинг, поэтому и планируйте операции соответственно. Рабочий день начинается в 4:30 утра с составления графика полетов. Вставать в такую рань приходится из-за англичан: Люфтваффе начинает полеты не раньше 6:00. Планировать можно сколь угодно долго (таймер в этой фазе отключен), так как подробно расписать действия сотен самолетов — это вам не point-n-click. Вам предлагается построить миссии следующего назначения: атака бомбардировщиков под прикрытием эскорта истребителей; ночные бомбежки — в них принимают участие только бомбардировщики; ночное вторжение — исполь-

Авторы прикрутили к программе базу на пять тысяч немецких, английских, американских, канадских и других пилотов, принимавших участие в боях 40-го года.

требители); разборка истребителей — нечто типа «стенка на стенку». Для каждой операции выбирается лидирующий юнит. Желательно, чтобы у него опыт и мораль были как можно выше. Никакой формулы учета ни того, ни другого не дается, но есть ощущение, что они как-то влияют на ход событий. Добавляемые по графе additional бомберы должны быть того же типа и входить в состав того же FleigerKorps, что и лидер. Самолеты можно перебрасывать с одного аэродрома на другой, при этом если на аэродроме базируется слишком много техники, то это сказывается только на скорости ее ремонта. На точность бомбометания большое влияние оказывает слой облаков. Если бомберы летят над облаками, то о точности забудьте. Каждый день личный состав Люфтваффе пополняется 15 зелеными новобранцами. Опыта у них единиц 40, но это хоть как-то компенсирует

и узнать последние новости. Вечером, когда не только внимательность, но и мораль (!!!) английской ПВО падает, атакуем 2-3 цели. Обычно моя первая группировка поднималась с аэродромов Нормандии и Бретани и атаковала что-нибудь в районе Уэльса, где сопротивление англичан весьма невелико. Другая волна шла из Кале, Бельгии

Лондон становится объектом бомбежек только в длинных кампаниях, поскольку только в них начисляются очки за разрушение городов. В коротких немецких кампаниях лучше ограничиться первичными аэродромами.





Неопознанная группа немецких самолетов приближается к одному из портов на юго-востоке Британии. Вышлем сотню спитфайеров и харрикейнов навстречу, а там видно будет: в конце концов, англичанам платят только за сбитых немцев.

и Голландии и била по объектам в окрестностях Лондона. Очень редко из норвежского Ставангера и датского Альборга высовывались самолеты-разведчики, но без них вполне реально обойтись. Все бомбометания проводились с высоты 4000 +/- 1000 футов, при этом и точность оставалась ненулевой, и потери были невелики. Можно, конечно, летать на высоте больше 7500 футов, то есть там, куда заведомо не дострелят даже тяжелые зенитки, но тогда каждое попадание бомбы в цель вы будете встречать как праздник.



Никакие зенитки не спасут этот британский завод от волны из пары сотен «хейнкелей» и «дорнье». И это ничего, что очков за него почти или вовсе не дадут, главное показать, кто в небе хозяин.



Ааа...Горишь, бубновый!



Пересаживаемся в кресло главкома Королевских ВВС. День, как вы помните, начинается в полпятого утра. Первая фаза состоит из перемещений легких, средних и тяжелых зениток, а также аэростатов, произведенных за сутки на фабриках страны или снятых с охраны других объектов. Ежедневно разрешено делать таких перемещений на сотню особых очков. Снять с дежурства или поставить зенитку стоит 1, 3 или 8 очков (в зависимости от ее крутизны), аэростат — 4. На эти же очки осуществляется переброска самолетов между аэродромами. В меню есть интересный пункт «Определить доктрину». Звучит интригующе, но на самом деле это не более чем указание для ваших самолетов, по какой схеме и против кого (против файтеров или против бомберов) они должны работать. Например, указываете всем «спитфаерам» атаковать немецкие истребители в лоб, а всем «харрикейнам» заниматься расстрелом бомбардировщиков со стороны хвоста. «Доктрина» определяется для всех четырех британских авиасоединений (группы 10, 11, 12, 13). Я выставил всем «атаковать со спины», и получилось неплохо. Теперь включаем таймер и ждем. Как только радары засекают приближающуюся волну Люфтваффе, оцениваем количество самолетов в ней и перехватываем. Есть возможность высылать патрули и отзывать отдельные эскадрильи обратно на аэродромы. Таким образом, что-то похожее на real time в игре за рафиков присутствует. Ежедневное пополнение заметно превосходит потери, так как пилоты толпами прибывают со всего англо-говорящего мира, причем их опыт побольше, чем у новичков Люфтваффе. Не поддавайтесь искушению бросить сразу все силы против первого же рейда. Во-первых, немецких рейдов за сутки может быть до сотни. Во-вторых, операторы радаров могут ошибиться и неправильно определить число вражеских самолетов, участвующих в рейде. В-третьих, существуют наземные средства ПВО, и они не спят. Что еще радует, так это постоянный ремонт поврежденных объектов, идущий независимо от вас. Допустим, вечером у немцев было 200 очков, а за ночь англичане подремонтировались, и от 200 очков остается, например, 150.

Для каждой операции выбирается лидирующий юнит. Желательно, чтобы у него опыт и мораль были как можно выше.

Во всех кампаниях 1940-го и коротких 1941-го можно применить следующий план. Все производимые зенитки и аэростаты перебрасываем на бомбимые немцами объекты. Если производство замедляется, то снимаем их из Ирландии, Шотландии и северной Англии. Это относительно безопасно, так как в 40-м немцы еще не использовали дополнительные топливные баки, и в такую даль ничего долететь не могло, разве что какой-нибудь одинокий разведчик из Норвегии доберется. На всякий случай можно держать звено «харрикейнов» на одном из шотландских аэродромов. Когда со стороны континента вылезает иконка немецкого рейда, дожидаемся информации от радаров и высылаем навстречу примерно такое же количество истребителей. Рейды с числом самолетов меньше 50 я игнорировал, полагаясь на зенитки, и получалось неплохо.

Дизайнили игру воистину странные личности. При размытых и совершенно некрасивых наземных объектах зачем-то понадобилось приделывать тени ко всем самолетам. Да и какие могут быть тени, если высота полетов в основном от километра и выше?



Рекомендую скачать патч из Internet'а. Он устраняет кое-какие (не все!) подвешивающие программу баги и добавляет несколько крайне полезных фичей, которые по неведомым мне причинам не вошли в версию 1.0: немецкий игрок по левому клику на английском объекте узнает расстояние от него до ближайшего аэродрома Люфтваффе; автопланирование миссий (только за немцев) позволит сидеть сложа руки, а новичкам поможет быстрее понять, что и как надо бомбить, работает как для всего Люфтваффе, так и для отдельных воздушных флотов; определение максимального радиуса действий при

автопланировании операций и уровня ущерба, при достижении которого объект оставляется в покое; англичане стали более эффективно засекать низколетящие цели (1000 футов и меньше); самолеты рафиков стало возможным уничтожать на земле; усилена защита электростанций; добавлены кое-какие статистики; за сбитых бомберов любых видов, разведчиков и самолетов ночного вторжения англичане стали получать по три очка.

Теперь поговорим о том, что в BOB'е не так. Представим себе мысленно общую картину операции: в воздухе находятся сотни самолетов с обеих сторон, одни эскадрильи заходят на посадку, другие взлетают, немецкие самолеты-разведчики фотографируют английские объекты, рафики патрулируют побережье, бомбардировщики рвутся к своим целям через огонь зенитных батарей, кто-то пытается лететь на сверхмалой высоте, чтобы избежать внимания радаров, — все это отображается на двумерной карте. Весьма унылое зрелище. Разработчики забыли, в какое время живут?! Интерфейс по своей средневековости ничем не уступает графике, хотя для такой карты он, наверное, в самый раз: пара кнопок zoom-in и zoom-out, кнопки показа/скрытия различных наземных объектов, самолетов, находящихся в воздухе, радиуса действия радаров. Иконки либо мелкие, либо размытые из-за зума. А когда на одном пятачке сходятся в бою две волны самолетов, то становится совсем трудно контролировать события (напомню, что это возможно только при игре за рафиков). AVI'шки хороши разве что для разглядывания под микроскопом. Обладателям 95-х BOB рекомендует скачать новый media player с www.microsoft.com, но видимого эффекта от этого я не обнаружил. И уж совсем непонятно, зачем на компакте присутствует DirectX 6.1, ведь если судить по графике, то он никак не используется.

Ложка меда в бочке дегтя под названием Battle of Britain все же есть, считают авторы. Это историческая точность событий. Номера эскадрилий, места их базирования на начало войны и состав, аэродромы — это естественно для такого жанра, но в игру втиснута еще и база на несколько тысяч пилотов с указанием ф. и. о., звания и на чем они летают. Настоящим участникам тех событий будет приятно увидеть свои фамилии в игре, а мы порадуемся сейвгейму мегабайт на пять размером.

Диагноз: надо быть фанатом жанра war game на уровне не ниже ДНК, чтобы не замечать его недостатки. Для меня BOB тянет максимум на дипломную работу студента какого-нибудь колледжа, но назвать его проектом, претендующим на место на рынке компьютерных игр, у меня не повернется язык. Все, надеваю каску и жду града продуктов питания не первой свежести со стороны оскорбленных мной wargamer'ов вообще и поклонников продуктов фирмы Talonsoft в частности.

Интерфейс по своей средневековости ничем не уступает графике, хотя для такой карты он, наверное, в самый раз.

Есть возможность высылать патрули и отзывать отдельные эскадрильи обратно на аэродромы. Таким образом, что-то похожее на real time в игре за рафиков присутствует.



Играя за Англию, перехватывайте рейды от 50 самолетов, а мелочью пусть занимаются зенитные батареи.





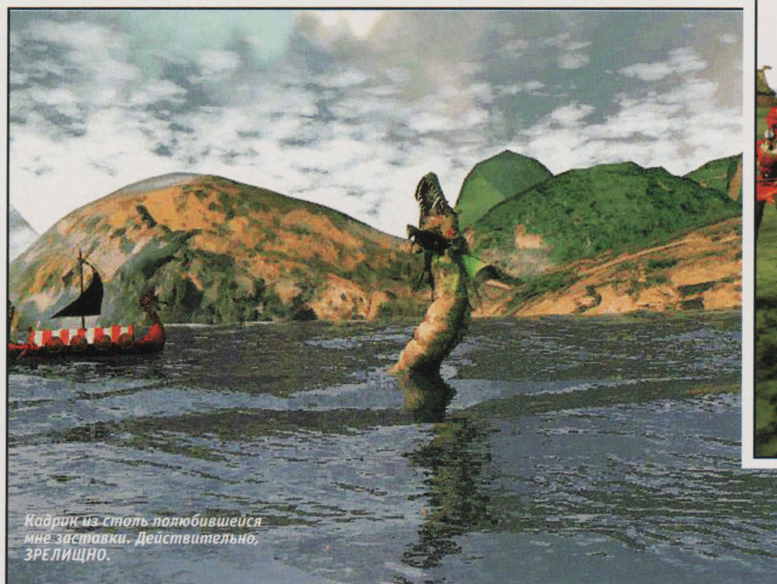
В некоторые дни английская ПВО стреляет особенно метко, и тогда получается как в песне: «Не вернется пилот героем...»



Времени помолиться о спасении души уже не осталось. Еще секунда — и GAME OVER.



Двумерная карта «сверху-вниз», десяток кнопок и кучка менюшек составляют весь интерфейс. Простенько и БЕЗ вкуса.


Кадрик из столь полюбившейся мне заставки. Действительно, ЗРЕЛИЩНО.





Кирилл Алехин
a.k.a. Maza

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

Закат бородатых мореходов

Cryo — печально знаменитая фирма. У нее есть уникальный талант делать очень красивые, вместе с тем абсолютно неживые и потому нежизнеспособные игры. Но она их почему-то все делает... И делает...
Вот, в мае выдала очередной проект, на сей раз не зубодробительный квест, а помесь стратегии в реальном времени с симулятором деревенской жизни. Но, разумеется, исторический: без образовательного элемента Cryo ну просто никак... На сей раз речь пойдет о **викингах**. Вы ведь любите викингов?

Паспорт

Saga: Rage of the Vikings

Жанр:	RTS
Разработчик:	Cryo
Издатель:	Cryo

URL www.cryo-interactive.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95/98
Процессор:	P 133 МГц
RAM:	16 Мбайт

Историко-библиографическая справка

Вообще-то викинги — народность раскрученная. Еще бы: здоровые, смелые, волосатые, вонючие — словом, колоритные мужики, пьющие мутный самогон (то ли дело текилла с лимончиком!) и здорово машушие громадными топорами, не могли не оставить след в мировой культуре. Про них и культовые мультики («Астерикс» смотрели?) снимают, и дяди умные книжки пишут. Я как раз недавно читал историко-приключенческий очерк Гарри Гаррисона «Фантастическая сага», так что при первом взгляде на игру даже подумалось: «А ведь ловко они у старичка идею спионерили!» Но на самом-то деле стянули только название. С точки зрения здравого смысла роман Г.Г. со всеми его путешествиями во времени далеко обогнал сегодняшнего отщепенца. Ладно, давайте ближе к телу. Вскроем, и дело с концом. Люблю я это дело...

По порядку

Заставка безусловно удалась. Пусть это и единственный достойный момент в игре, но зато достойный на все 100%. Такой операторской работы в интро я не видел давно... А море! Как они нарисовали море! Не знаю в чем, но очень здорово. И необычная, но очень подходящая музыка... Просто... Просто... (Тут Маза на некоторое время впал в типичный тинейджерский маразм и долго бился мышкой о стены, выкрикивая

в бреду комплименты в адрес средненькой в общем-то заставки — набивал себе цену...) Впрочем, с точки зрения содержания Cryo в своем репертуаре: все невероятно красиво и столь же невероятно бессодержательно. Так что кроме воплей восхищения писать в общем-то нечего.

Все. Дальше начинаются дебри. Пункт первый — меню, в котором нажатие на New Game приводит вас... в директорию со сценариями. С одной стороны, это и не плохо — можно выбрать что-нибудь с характерным тутториалным названием basic_01, а можно сразу ринуться на бой с погаными... об этом чуть позже. О, как я посмотрю, вы нетерпеливо щелкаете на кнопе «Энциклопедия»? Зря, кстати, очень зря. Вас выкинет на уродливейшую Web-страничку, на которой не то что тексты про викингов читать, а даже мышкой водить неприятно. Впрочем, людям, не знакомым с богатствами Internet, записанный на диске сайт может показаться вполне терпимым.
Но в любом случае после всех этих пакостей опция credits смотрится, мягко говоря, наивно... Ладно, забыли. Потопали в New Game.

Saga: Rage of the Vikings разительно отличается от других проектов компании: мало того, что она нежизнеспособна, так ведь еще и некрасива.



Вид владения викингов с высоты птичьего помета. Кстати, лучше не будет...



Old, old game...

Saga: Rage of the Vikings разительно отличается от других проектов компании: мало того, что она нежизнеспособна, так ведь еще и некрасива. Графику я обычно приберегаю на десерт, но тут не стерпел... ДАВИТЬ!

Собственно, такая графика характерна года для 94—95-го: блеклая палитра, абсолютно плоская одноцветная земля, треугольные елочки и спокойное, абсолютно неподвижное море. Возможно, это излищне щедрый комплимент в сторону саги, но очень похоже на Syndicat, в котором, чтобы никому не пришло в голову пожаловаться на пиксели, все отрисовано непривычно мелко. Быть может, художники рассчитывали на 21-дюймовые мониторы? Кто знает... Но на 15 дюймах разглядывать миниатюрных человечков прямо-таки противно.

Собственно, на этот момент играть уже не хочется, но надо, так что приступаем.

Оказывается, Saga — не банальная RTS. Боже упаси! Это RTS с ЗАДУМКОЙ. Я понял это сразу, как только оказалось, что в толпящейся на экране кучке викингов и мужчины и женщины способны выполнять одинаковые функции: строить дома, ловить рыбку и все в этом духе. После непродолжительной мышиной возни обнаружилось, что размножение подопечных происходит исключительно натуральным путем: в дом заходит молодая (впрочем, про возраст ничего достоверно не знаю: там и молодые и старые на одно лицо) пара, после чего туда надо быстро-быстро таскать пищевые припасы. Проходит некоторое время. И на свет появляется викингеночек. Разумеется, размерами сразу же со взрослый зрелый экземпляр...



Дальше — хуже. В списке доступных построек обнаружились не только бронедельня и кузница, имеющих вполне очевидные задачи, но и хлев для скота, и торговый комплекс (без стеклянных витрин, зато с толстыми деревянными стенами) и т. п. А когда оказалось, что землю можно обрабатывать, а ягодные йогурты — заготавливать на зиму, в воздухе остро запахло экономическим симулятором. Как выяснилось, зря. Никакой это не симулятор: в симуляторе для размножения скота потребовалось бы как минимум две коровы и доктор со шприцем, а не одинокий флегматичный бык, сжевывающий два поля травы за один присест. Так что обычная RTS, только с заскоками.



Enemy No. 1...2...5...

Золотое правило режиссуры гласит, что в любом фильме должен быть конфликт, иначе кино никто смотреть не будет. К чему я веду? Здесь тоже есть враги. RTS все-таки боевая, да и реализована поганенько. Скучно, братцы...

В качестве «бонусных» супротивников введены морские дракоши (интро, интро...), ожившие мертвецы, все из себя загадочные герои, вот только это разнообразие все равно ничего не меняет. Зачем сражаться, если это все равно НЕ ИНТЕРЕСНО? Откуда такой жесткий эпитет? Ладно, можно и помягче: бои НЕ-красивы, НЕ-динамичны, НЕ-удобно (попробуйте в гуще боя заставить какого-нибудь викинга сделать то, что вам надо) и НЕ-часты и вообще это не бои, а суета мелких невзрачных юнитов на однообразно-зеленом поле... Вот в Jagged Alliance 2 — это бои... А тут?! Ха!..

К схватке нельзя приготовиться, она происходит спонтанно. В ней не найти баланса сил Starcraft'а и тактических изысков Warhammer: Dark Omen, да эти игры с «Сагой» и сравнивать-то нельзя: то — СТРАТЕГИИ, а это... Хм... Когда пойму что же это — обязательно поделюсь.







...ки. Большинство из них показаны еще в полюбившейся мне заставке: зеленокожие троллеобразные берсеккры, маленькие, но шустрые дварфы и большие, но заторможенные великаны, кентавры, люди-с-юга (в энциклопедии так и зовутся: THE PEOPLES OF THE SOUTH) и прочие герои скандинавских мифов. Главное их достоинство не в том, что их много, а что за каждую расу можно поиграть. Не все же зацикливаться на викингах, верно?! А вот чем весь этот монстрятник различается, вопрос открытый: лично я насчитал только внешний вид строений (функционально все повторяют друг друга) и магию. Да-да, в игре есть магия, основанная на Вере, и храмы, и чудеса. Только магия вся однообраз-

Размножение подопечных происходит исключительно натуральным путем: в дом заходит молодая пара, после чего туда надо быстро-быстро таскать пищевые припасы.

Все, что достойно хоть какой-то похвалы, — это заставка, музыка и неплохо нарисованные здания.

Finita la стратегия

Все, что достойно хоть какой-то похвалы, — это заставка, музыка и неплохо нарисованные здания. А вот плеваться в «Сагу» можно практически бесконечно: раздражают и миниатюрные, особенно после Age of Ampires, карты. И неудачное управление: C&C'шный мышиный расклад почему-то не помогает. И масштабы — ну разве я поверю, что викинги были ростом с елочку? (Ну, может, там маленькие елочки...) А вы знаете, как в игре меняются сезоны? В назначенный момент (таймер тикает постоянно) вам показывают заставочку «пошел снег», и на экране все действительно оказывается запорошенным снегом, а по льду уже гуляют белые медведи и пушистые песцы. А где концентрация внимания на судах, ведь викинги прославились именно как умелые мореходы, пересекавшие на своих утлых суденышках чуть ли не океан (читайте Г. Гаррисона!)? А?.. А??? Да что толку акать? Позавчера утром в одной «крутой» телепрограмме я услышал совет (цитирую): «А еще мы предлагаем обратить внимание на Saga: Rage of the Vikings, очень перспективную и интересную реалтаймстратегию, посвященную борьбе викингов за выживание. Вам обязательно понравится.» Ну что тут скажешь?! Больше смотрите телевизор!



Зима, холода, одинокие дома...



Красивые пейзажи — конек игры. Неважно, имеют ли они функциональное значение. Вот, например, аэропорт. Скажите, что некрасиво... Вот так, наслаждаясь графическими изысками, не забывайте контролировать ваши железнодорожные перемещения.



Данила Матвеев

RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY

Новый железнодорожный век

Что-то последнее время разработчиков на add-on'ы потянуло. Это явление легко объяснимо: люди несознательные хотят заработать еще некоторое количество денег и желательно не очень напрягаясь, а те, кто рассматривает процесс создания игр не только с точки зрения своего счета в банке, не прочь развить удачную идею, воплощенную ранее. Ну, разумеется, и денег заработать.

Я никогда не отличался особым пристрастием к экономическим стратегиям, но две игры сумели-таки пробиться сквозь заслон из всевозможных Unreal'ов и иже с ними к моему сердцу. Это игры Transport Tycoon DeLuxe и **Railroad Tycoon 2**.



Паспорт

Railroad Tycoon 2: The Second Century

Жанр: экономическая стратегия
Разработчик: Poptop Software
Издатель: Gethering of Developers
URL: www.godgames.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: P 133/P-II 300 МГц
RAM: 32/64 Мбайт

Transport Tycoon DeLuxe несколько более масштабен, зато Railroad Tycoon 2 невероятно тщательно сделан, поэтому окончательно выбрать между ними не представляется возможным, да и не нужно это. «Всякая игра хороша по-своему», — говорил Рождественский Дух Прошлого и был абсолютно прав. Ну, да черт с ним.

Создатели RRII отчетливо понимали, что до выхода третьей части игры еще работать и работать, а интерес к серии поддерживать надо. Да и денег хочется... И решили они, что пора выпускать в свет add-on.

Как делается сборник миссий к популярной игре? Берется движок, добавляется немного новой графики, пишется пара новых сценариев или новый сюжет, все это старательно перемешивается и выкладывается на прилавки магазинов. Все действо сопровождает массированная рекламная кампания, потаенный смысл которой очень прост: «Если сейчас ТЫ не купишь эти миссии, мы заработаем на 20 долларов меньше!»

Так все и происходило в случае с Railroad Tycoon 2: The Second Century. Производство плюс реклама равно хороший уровень про-

даж. Так что же нам продали на этот раз? Предвосхищая любопытство, скажу сразу — ничего особенного.

RRII закончился в середине XX столетия. Railroad Tycoon 2: The Second Century начинается приблизительно в то же время. Основная идея не изменилась — паровозы, вернее, в Railroad Tycoon 2: The Second Century это уже электровозы. Субъективного времени в игре почти столетие. В игре 3 миссии, по 6 сценариев в каждой.

Миссия первая — реалистичная. Ничего особенного, за исключением заданий, на редкость нестандартных для экономических стратегий. А что вы хотели, война все-таки на дворе... Кстати, именно в этой миссии можно будет побывать на российских просторах, воспроизведенных с картографической точностью. Пустячок, а приятно.

Миссия вторая — осовремененная. Наше время, обыкновенная техника, которую мы видим каждый день по телевизору. Здесь уже чистая экономика, никаких вам проблем с немцами. После напряжения первой миссии это даже немного приятно.

Миссия третья — футуристическая. На Земле стало значительно теплее, чем раньше, и над водой возвышаются небольшие клочки суши, остатки величественных некогда континентов. Единственное исключение — полюса, куда и переместилась вся культурная жизнь человечества. А так... Новая техника и постройки, новые карты. Ничего особенно интересного, так как в этой миссии очень сложно найти хоть что-нибудь похожее на предметы их реального мира. А в такого рода стратегиях, где не последнюю роль играет реализм, такой отрыв портит всю картину. Испортил он и Railroad Tycoon 2: The Second Century.

Но в целом впечатление складывается благоприятное. Видно, что люди старались, придумывали интересные задания к миссиям. Задания очень интересные и отличаются разнообразием, но... лично мне больше нравится режим «свободного полета», когда можно делать что хочешь. А в add-on'е это запрещено. Есть сценарий, есть задание, шаг влево, шаг вправо — расстрел. Это не есть очень хорошо.

О нововведениях. Они есть у нас, и большинство из них исправляет очевидные недостатки основной игры или появились с целью поддержать сюжет. Фантастические поезда (по еще более фантастическим ценам), некоторые постройки, которых явно не хватало в основной версии. Появились новые товары, такие, как войска, выпивка, но от их появления ничего принципиально не изменилось. Так, глаз радует, но не более того.

Движок почти не перерабатывали, только удалили пару-другую глюков (Railroad Tycoon 2 немного странно работал с некоторыми профессиональными видеокартами). Для нормальной игры нужно 64 «метра» ОЗУ, все что меньше означает колоссальный swap-файл на винте и директорию temp размером с полвинчестера.

Есть сценарий, есть задание, шаг влево, шаг вправо — расстрел. Это не есть очень хорошо.



Что, не узнали? Это Америка. Или Антарктика. Или Китай. В общем, мир меняется, господа! Вот только зачем здесь железнодорожное сообщение?


Бежит, бежит, качается голубой вагон.







В игровом процессе есть только одно существенное новшество — система контроля за перевозками. Теперь для каждой станции существует 4 разновидности разгрузки. На первый взгляд не очень нужная вещь, но если научиться ей пользоваться, то можно смело идти устраиваться логистиком в крупную компанию: эффективность вашей транспортной системы вырастает на порядок.

Движок почти не перерабатывали, только удалили пару-другую глюков (Railroad Tycoon 2 немного странно работал с некоторыми профессиональными видеокартами).

Вот что полностью изменилось, так это музыка. Нельзя сказать, что она принципиально лучше старой, но что не хуже — это точно.

Набор миссий вышел неплохой, но на любителя. Люди, которым нравится простор и возможность развиваться по собственному усмотрению, а не как хочется компьютеру, скорее всего дождутся transport Tycoon 2. Зато остальные с удовольствием попробуют себя в роли железнодорожного магната еще разок.

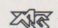
Деньги правят миром. Poptop Software дала игрокам возможность заработать виртуальных денег. А сама получает настоящие. Зеленые.

Доллары.

Деньги правят миром, господа!



И не скажешь, что где-то рядом ядерную бомбу рванули. И причем не одну. А может, здесь поработали маскировщики?..





ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ



Господа!

Мы, живущие в конце XX века, присутствуем при развитии нового мира, который молод, ему нет еще и 30 лет, существование которого не всем очевидно, но в котором (хотим мы этого или нет) придется жить не только нашим детям, но уже нам.

Этот мир — мир компьютеров, глобальных сетей, телекоммуникаций...

Каждый человек, впервые сталкиваясь с этим миром, проходит несколько этапов. Сначала его переполняет смутное ощущение беспредельности новых возможностей — он вышел на берег океана информации, где, кажется, есть ответы на все вопросы. Затем он постепенно начинает понимать, что компьютер не столько помогает решать старые задачи, сколько ставит все новые и новые, отнимая массу времени на обучение и решение чисто компьютерных проблем. И наконец человек с трудом, методом проб и ошибок, становится "квалифицированным" пользователем, т. е. очерчивает для себя узкий круг приложений, с которым работает, боясь выйти за установленные самим им рамки, окончательно используя микроскоп как инструмент для забивания гвоздей...

Тем не менее, компьютерные технологии каждый день привлекают тысячи новых "жертв" — владельцев компьютеров. Производители компьютеров, компонентов и программного обеспечения используют для этого все возможные и невозможные пути агитации и рекламы, главным из которых является осознание "обреченности", простое понимание, что без компьютеров жить нельзя. При этом, покупая компьютер, мы часто знаем о нем не больше, чем житель современного города, решивший приобрести лошадь (где ее "парковать", чем кормить, какие команды она слушает, в конце концов, с какой стороны на нее садиться).

Пользователь, оставшись один на один с компьютером, вынужден самостоятельно решать многочисленные проблемы и прибегает к помощи разнообразных "специалистов", готовых немедленно выдать рецепт. Зачастую эти люди понимают в компьютерах не больше, чем шаман в медицине и после его "помощи пациенту" нужна уже не пропаганда гигиены, а реанимация...

Создавая наш клуб, мы преследуем простую цель избавить вас от страха перед компьютером, помочь вам научиться воспринимать его как инструмент, держать вас в курсе современных информационных технологий и, наконец, просто помочь вам в решении каждодневных больших и малых вопросов и проблем.

Мы надеемся на взаимное сотрудничество. В частности, мы надеемся, что, став однажды членом Клуба, вы в дальнейшем будете способствовать развитию и пропаганде наших идей, в конечном счете, развивая компьютерную грамотность масс.

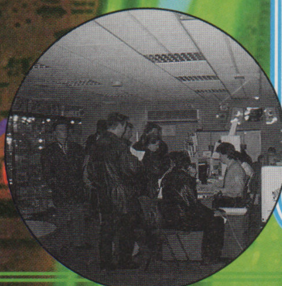
В. Шаров

Что такое РКК "Третье тысячелетие"?

Российский компьютерный клуб "Третье тысячелетие"– некоммерческая общественная организация, созданная и существующая для объединения своих членов с целью распространения достоверной информации о современных компьютерах, информационных и компьютерных технологиях, современном программном обеспечении.

Кто может стать членом клуба?

Членом клуба может стать любой владелец (или пользователь) компьютера производства компании "Формоза", заполнивший регистрационную карточку и согласный с задачами клуба.









BALDUR'S GATE
TALES OF THE SWORD COAST
Новые ворота

Николай Барышников



Паспорт

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Жанр:	RPG
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель:	Interplay

URL www.interplay.com

Системные требования:

ОС:	Win 95
Процессор:	P 166/200 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x/8x

2/4 Мбайт SVGA

«Экспа!» — сказали приключенцы.
«Еда!» — ответила «экспа».

Народный фольклор

Жить без слухов и сплетен скучно. Да простит меня сильный пол, но сплетничать и судачить мы любим ничуть не меньше, чем наши обворожительные дамы. Причем обсуждаем все: от автомобилей до лошадей (я уж не говорю о...). Что уж тут говорить о компьютерных играх...

К несчастью, любая, даже самая захватывающая и продолжительная, игра рано или поздно заканчивается, и наступает период ожидания следующей. Чтобы в эту вынужденную паузу мозги не засохли от скуки, приходится либо повторно (в третий, четвертый раз...) проходить полюбившийся хит, либо сплетничать об ожидающихся патчах, аддонах, продолжениях. И чем лучше игра, тем яростнее споры о ее возможной будущей судьбе. Baldur's Gate тоже не исключение, поэтому всю зиму и начало весны игровая общественность судачила по поводу ее возможных аддонов. Какие только цифры не будоражили наши умы: достаточно долго держалась информация о том, что полный Baldur's Gate занимает аж 25 или 27 компактов и что каждые несколько месяцев Interplay будет выдавать на-гора новый CD-квинтет. Не стану ни подтверждать, ни опровергать эти данные, скажу лишь о том, что знаю наверняка: Interplay пока выдал один диск с так называемым официальным продолжением под звучным названием Tales of the Sword Coast.

Тихие здесь зори...

Пожалуй, нет смысла заново восторгаться красотами Baldur's Gate, кричать, что эта ролевая игра — лучшая на сегодняшний день. Цель статьи — описать недавно вышедшее продолжение не с позиции отдельной игры, разбирая достоинства и недостатки ее сценария, графического и звукового оформления, играбельности, а с позиции интересности новых квестов, описания добавленных артефактов и монстров.

Поэтому и начну с краткой «технологической» справки. Tales of the Sword Coast придется проинсталлировать поверх существующей версии Baldur's Gate, при этом

стоит учесть, что существующие сохраненные игры будут определенным образом видоизменены и впоследствии не будут работать с «родным» Baldur's Gate, если вам в голову придет крамольная мысль о деинсталляции. Если вы уже прошли первую часть до конца (убили самого-главного-нехорошего-человека), попытка загрузить любой из Save game'ов приведет к тому, что программа перекинет ваш отряд в новую локацию, причем информация о героях будет взята из специального слота под названием Final Save. Если игра не пройдена, карта игрового мира просто несколько видоизменится и на ней появится новая, недоступная ранее локация, которую вы сможете посетить в любое время (и, соответственно, не откладывая в долгий ящик, заняться прохождением новых миссий). Ну и, собственно, последний вариант — начало новой игры. После того как вы покинете первый городок (Candlekeep) и пророните пару слезинок над телом Гориона (или посмеетесь смехом злодея — в зависимости от собственного alignment'а), можно будет отправиться на поиски «пристегнутых» приключений, хотя вполне искренне не советую отправлять зеленого, «первоуровнего», героя в подобную мясорубку. С другой стороны, можно импортировать старый персонаж и пройти игру с начала, тем самым создав супермощного героя, увешанного двойным набором магических предметов и прочитавшего второй комплект томов силы, мудрости и конституции... В общем, получается что-то вроде узаконенного взлома и читерства.

Можно импортировать старый персонаж и пройти игру с начала, тем самым создав супермощного героя.

Естественно, приподнята и планка, ограничивавшая ранее игроков жалкими 89000 experience points. Теперь можно смело бросаться в бой, пока не заработаете 161000, а это уже, согласитесь, кое-что. Немультиклассированные маги и клерики получат доступ к следующему уровню заклинаний, мультиклассированные персонажи останутся в районе 7/8 или 8/8 в зависимости от сочетания профессий, а вор дорастет аж до десятого уровня (да здравствует backstab damage x4!). И только бойцы да рейнджеры получат всего лишь полуобглоданную кость — один жалкий уровень.

Кто тут лоцман?

Так или иначе вы все-таки окажетесь в новой деревеньке, где и получите доступ к трем новых квестам, два из которых являются достаточно продолжительными, а третий представляет собой прохождение сквозь классический hack&slash dungeon, битком набитый сумасшедшими магами и клериками. Местная таверна также является достопримечательным местом: ее хозяин продает несколько весьма забавных артефактов, к примеру staff +3 или ring of invisibility. Неплохо, правда? А ведь вы еще и играть не начали.

Первый же микроквест, связанный с прохождением крошечного подземелья, можно начать прямо в деревне. Со сценарной точки зрения он не представляет ничего интересного, но сразу же окунает игрока в несколько новую атмосферу. Враги стали сильнее, хотя, к сожалению, все же не шибко умнее.

Дальше все будет еще интереснее. Советую сперва взяться за покорение древней башни, отстроенной дварфийским супергероем Дурлагом. Там и кучу необычных монстров повстречать можно, и новой экипировкой разжиться — пара пустяков. Раз уж разговор зашел о вражьем племени, отмечу, что всего подобных новичков четырнадцать «штук» и, к превеликому сожалению, большая часть из них представляет собой всего лишь старые «модели», подвергшиеся поверхностной косметической обработке — добавлению/удалению некоторых анимационных фаз, смене палитры и т. д. Таким образом, не мудрствуя лукаво, разработчики наштамповали десяток «заапгрейденных» монстров модификации Greater. Разумеется, кроме новых цветов и раскрасок эти оппоненты приобрели и большую атакующую мощь (в основном за счет увеличения количества атак за раунд, понижения показателя AC или добавления каких-либо специальных возможностей) и соответственно подорожали в «эксповом» эквиваленте. Тут бродят сирены под названием инкубусов по 11000 и ползают склизкие слаймы по 2000. Тем не менее встречается и кое-что весьма интересное



На карте появились новые локации. Вот одна из них — Durlag's Tower, исследовать которую рекомендую в первую очередь.







Особенное внимание разработчики уделили оборотням, которые, приняв обличие жертвы, получают доступ и ко всем ее специальным умениям, заклинаниям и т. п.



и смертоносное. Например, fission slime — эта ползучая лепешка прекрасно умирает от ударов магического оружия, но за это в посмертии демонстрирует игроку свое глубочайшее презрение, разделяясь на две самостоятельные особи. В результате одинокий монстр может со временем превратиться в легион, если ваши персонажи не применят огонь (заклинания огня или хотя бы зажигательные стрелы). И с другой стороны, встречаются «горячие» парни в прямом смысле этого слова. Эти паразиты воскресают раз за разом, словно кошки с их девятью жизнями, а, исчерпав лимиты «воскресаний», взрываются, как самые настоящие fireball'ы. Есть и весьма неприятные невидимые создания — подкрадываются сзади и без обиняков «всаживают» кому-нибудь из ваших backstab x3, после чего вновь делаются невидимыми.

Особенное внимание разработчики уделили оборотням, которые, приняв обличие жертвы, получают доступ и ко всем ее специальным умениям, заклинаниям и т. п. В итоге оборотень, прикинувшийся клериком высокого уровня в полном боевом облачении, сражается, как обезумевший тяжелый танк.







Особенно весело становится, когда таких духовных отцов одновременно собирается до полудюжины — первый ряд дерется, остальные радостно врачуют пострадавших товарищей. Но больше всего радует одна душка, которая не постесняется принять облик вашего главного героя, со всеми вытекающими оттуда последствиями... Я, к примеру, не сильно обрадовался, когда на меня полез мой родной дварф со 126 хитами, -8 AC, 25-й силой, +3'м скимитаром в руках и четырьмя атаками за раунд. Ну да ничего, чем больше нестандартных ситуаций, тем веселее.

Разумеется, в Tales of the Sword Coast не обошлось и без главных нехороших дядей и тетей, называемых пошлым термином «супербосс». Таковых с небольшой натяжкой можно выделить 3: самый настоящий Death Knight (думаю, знатоки AD&D уже начинают сладко улыбаться и вспоминать все его многочисленные минусы, плюсы и специальные заморочки), большой и зубастый главный вервульф, а также, чтобы мало не показалось, демон...

Death Knight — очень серьезный оппонент (кстати, с недюжинным чувством юмора)

И если Death Knight — просто очень серьезный оппонент (кстати, с недюжинным чувством юмора), то вервульф и, конечно же, демон обладают массой скрытых талантов. Первого невозможно поранить неспециализированным серебряным или золотым оружием, а второй не только симпатично сражается в ближнем бою, пользуется широким набором различных заклинаний, превращает членов вашего отряда в нежить, но еще и может несколько раз переродиться.

Чтобы облегчить задачу избиения и изничтожения получившего изрядное пополнение легиона врагов, разработчики щедро разложили магическое оружие и доспехи по сундукам и карманам все тех же монстров. Чуть ли не в мусорном бачке можно найти +3 plate mail или +3 sling, в не совсем честной дуэли заработать +3 two handed sword. Встречаются и +4'е предметы, но четко специализированные, например против вервульфов или живых мертвецов. Появились новые заклинания, но совсем чуть-чуть (в основном четвертого или пятого уровня раздела enchant/charm).

К несчастью, разработчики не предоставили возможность пополнить отряд новыми персонажами, посчитав, что NPC, доступных для превращения в PC (не путать с персональным компьютером), и так более чем достаточно.

Существенно выросла сложность подземелий. Без вора исследовать мрачные коридоры башни Дурлага, лезть в сундуки и открывать в любых других местах совсем небезопасно. И цена ошибки высока: за жадность игрок будет наказан не безобидным дартом в спину или парой magic missile, а целой серией fireball, lightning bolt или даже flame strike! Количество ловушек на квадратный сантиметр пола, как говорят программисты, не поддается описанию типом integer.

Изыски сценаристов

Но, на мой взгляд, главное достоинство Tales of the Sword Coast все-таки не обилие зубастых, капающих склизкой слюной на пол монстров или дизайн подземелий, а сама идея новых квестов.

Пожалуй, впервые игроку придется разгадывать настоящие загадки, без которых не мыслима ни одна ролевая игра. В первоначальном Baldur's Gate их практически не было, однако сценаристы исправили свою ошибку. Теперь вам придется как следует побегать в поисках специальных предметов,

умело использовать их (например, найти виноградную лозу, деталь парового двигателя, а затем запустить механическую «соковыжималку», чтобы приготовить бутылку вина, отдать ее определенному NPC и тем самым открыть себе проход). Практически не обойтись без внимательного изучения встреченных книг и древних манускриптов, ибо впоследствии предстоит ответить на вопросы, описанные в данной литературе. И, естественно, наказание за ошибку не двойка или смех однокашников, а испепеляющий огненный удар или мощный электрический разряд.

Лучше всего ребятам из Black Isle удался квест с исследованием обломков корабля Балдурана. Вас нанимает какой-то торговец, после чего вы отправляетесь в путь. На острове обнаруживаете крошечную деревушку, страдающую от нашествия вервульфов. Но каково же будет ваше удивление, когда вы в итоге узнаете, что и жители деревни не кто иные, как такие же вервульфы, а ваш наниматель — самый главный человек-волк.

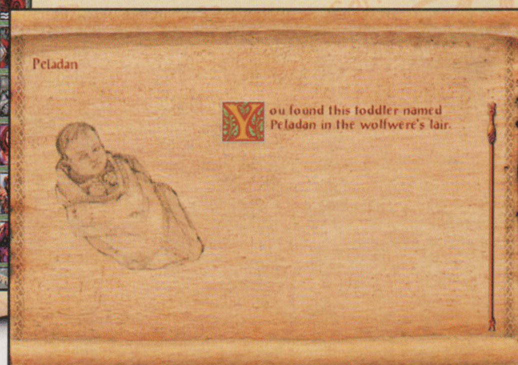
Кроме того, весьма занятно выглядят локальные микроквесты, когда, например, к вашему отряду подбегает охотник и кричит: «Помогите, там людей убивают, скорее за мной!» Вы на всех парах мчитесь за сердобольным гонцом, сжигаемые священным желанием — отнять слонов у нехороших и раздать их хорошим, когда обнаруживаете, что на полянке, куда вас привел охотник, никого нет, а боем даже и не пахнет. Возмущенно спрашиваете: «Голубчик, а это... где убивают-то?» На что получаете соответствующий ответ: «Здесь и убивают!» А со всех сторон на вас начинают наваливаться голодные человековолки.

Пожалуй, впервые игроку придется разгадывать настоящие загадки, без которых не мыслима ни одна ролевая игра.

Собственно, и обследование башни Дурлага тоже не совсем линейное занятие. Обыскав башню снизу и доверху, убив Death Knight'а, по самые уши увешенные награб... эээ... честно приобретенным добром, вы возвращаетесь в деревню. Тут же подвергаетесь атаке неких культистов-культуристов, которые требуют от вас ничем вроде бы не примечательный ножик. И как потом оказывается, супермонстр Death Knight всего лишь мальчик для битья по сравнению с демоном, который вырывается на свободу благодаря усилиям местных сатанистов. Посещение небольшого амбара выливается в долгую кровопролитную бойню, выжить в которой не так уж и легко.

Заканчивается аддон весьма тривиально — ваш недобрый братик вновь ждет и не дождется вашего появления в храме Зла, как и в конце стандартного Baldur's Gate.







Заканчивается аддон весьма тривиально — ваш недобрый братик вновь ждет и не дождется вашего появления в храме Зла, как и в конце стандартного Baldur's Gate. На этот раз он будет чуть сильнее (все-таки и ваши герои получат пару уровней), так как его сообщники без разбору начинают палить во все стороны fireball'ами и cloudkill'ами (сами-то они практически нечувствительны к огню). Но, перефразируя пословицу «время и камень точит», теряя хит за хитом, они могут и помереть от собственной огненной ярости.

В принципе все так же эффективен добрый дедовский метод, основанный на wand of summoning. Призываете кучу добровольных помощников и бьете негодяев, навалившись всем скопом.

Нам бы день простоять да ночь продержаться...

Как я уже сказал в начале статьи, не было никакого смысла вновь описывать красоты графики (есть, конечно, пара новых оригинальных решений, но это мизер) и звука, полномасштабность проработки образов, точное переложение механики настольной игры на компьютерную основу. Вердикт выносится лишь сердцу аддона, его ролевой сути, интересности и играбельности. Тем, кто влюбился в Baldur's Gate (причем неважно, с какого взгляда), наверняка понравится долгожданное продолжение, которое украдет еще недельку их свободного времени. У тех же, кто не оценил эту ролевую игру с первого раза, есть хорошая возможность провести повторную дегустацию. Американские повара щедро сдобрили свое детище новыми специями и травками, придав ему поистине изысканный аромат. Мой вердикт прост — всем купить и не медля! Все-таки будет о чем посудачить до выхода Baldur's Gate2 или хотя бы аналогичного микропродолжения. Новое ограничение, наложенное на experience points, лишь раззадоривает — уже очень скоро играть станет совсем интересно. Маги и клерики получат доступ к заклинаниям шестого уровня, рейнджеры и паладины научатся колдовать, а бойцы наконец-то дорастут до ранга master, поставив пятую звездочку в графу владения оружием. Эх, вот только скорее бы...


Нда... Такой подлости я не ожидал. Подумаешь, просто хотел посмотреть, что у этого полусумасшедшего эльфийского мага в карманах лежит... И чего сразу заклинаниями кидаться?!







Святослав Торик a.k.a. Torick

RENT A HERO

в пять кликов

Клик первый: Герой



Паспорт

RENT A HERO

Жанр:	квест
Разработчик:	Neo Software
Издатель:	Magic Bytes

URL www.magicbytes.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P-II 266 МГц
RAM:	64 Мбайт

Каждый квест — это **сказка**. Приятная сказка, рассказываемая послушным детям на ночь. Убаюкивающая, заставляющая задавать наводящие вопросы типа «А если бы волк вместо бабушки удовлетворился пирожками?» или «А Красная Шапочка жила на улице Красных фонариков?». Долгое время литераторы спорили, что лучше — самому прочитать сказку или когда ее рассказывает кто-нибудь другой? Они могли спорить еще долго. Но в итоге вышел первый инфокомовский квест — споры утихли сами по себе.

Давно это было. Роберта Вильямс подошла к компьютеру и спросила мужа: «Кен, что это?» — «Это компьютер, дорогая». — «А что он может?» — «Что именно? Ну, положим, на нем можно писать программы. Давай покажу». Через пару часов: «А такую книгу, чтоб самому выбирать, что читать, создать нельзя?» — «Ну почему нельзя?..»

Примерно в это же время (плюс/минус пара лет) три студента, будущие создатели Infocom, вооружились самоучителями языка паскаль и попытались сотворить первую текстовую адвенчуру.

Примерно так и возник древний жанр под названием квест.

Итак, почему? Почему именно квест? Да потому что квест своей интерактивностью действия так захватывал игрока, как не могла захватить ни одна книга. Текстовый интерфейс возбуждал воображение посильнее галюциногенов, причем без лишних побочных эффектов. Что же это за книга — квест, к какому жанру сие принадлежит?

Квест — сказка, которую рассказывают тебе. Но читаешь ты ее сам. Принимая самое что ни на есть непосредственное участие. Вот как здесь — в Rent-A-Hero.

Мир Тол Андара — удивительная вселенная, где высокие технологии соседствуют с таинственной магией, где вся техника полностью зависит от Gloomstones (светящиеся камни, они же глумстоуны). Эти самые камни добывают гномы, являющиеся по совместительству самыми богатыми существами в Тол Андаре. Рыцари разъезжают на летающих байках, носят в ножнах мечбластер и спасают кого ни попадя. В основном принцесс. Но это как повезет. Драконы же питаются исключительно жирными принцами

и спасают героев, а девушки не дают за спасение своей дорогой личности и десяти золотых, мотивируя это тем, что «да я бы их сама — одной левой». И вот в этом мире...

Клик второй: Принцесса

...Жил да был молодой рыцарь по имени Родриго. Работал себе в агентстве по спасению принцесс, получал неплохую по тем временам плату и вечно был неудовлетворен. В том смысле, что не получал должного удовлетворения от работы. Спасательными работами он занимался в пределах одного отдельно взятого острова, что посреди одного отдельно взятого моря-океана. Сам островок был так себе — паратройка крепостей на пустом месте, густой лес да пираты в качестве местных достопримечательностей. Достопримечательности эти регулярно совершали нападения на близлежащие города, а к началу повествования готовились напасть и на милый сердцу нашего героя город — крепость-герой Смэшвилль. Родриго же, возвращаясь с очередного задания (792 принцессы спас, а тут — первый в жизни спасенный принц!), конечно, ничего не подозревает и, вернувшись на базу, первым делом идет в... Впрочем, вернувшись в агентство, он попадает целиком в ваше распоряжение.

Родриго. Герой, спасающий принцесс, а на досуге — драконов. Вот вам отрывок из его нелегкой жизни:

Как бы я хотел оказаться подальше отсюда. Подальше от этого тесного островка, от злобных и жестоких пиратов, от опостылевшего Луи, от толстяка Санчо, от всех проблем. Лететь на запад до тех пор, пока действие глумстоунов не кончится. А тогда — либо земля будет, либо потону я в бесконечном море-океане.
Но лишь бы здесь не оставаться. Вот только что приперся какой-то гном с требованиями найти его жену. Я у него десять золотых потребовал в задаток, так он выложил и не поморщился. Откуда такое? Небось, на глумстоунах зарабатывает. Эх, я бы тоже в шахтеры подался, да кто ж меня возьмет? Там, небось, одни карлики спину гнут. А я тут на должности героя прозябаю. 792 спасенных принцессы — и ни одной заметки в «Вестнике героя»...

Такой вот скучающей «а-ля бедная Лиза» личностью вам и придется играть.

Цель похода стандартна — убить сокровище, украсть принцессу и спасти дракона.

Или все-таки наоборот?..

Герой по найму — это вам не хухры-мухры. Родриго не знают в замке короля, но от него убегают хулиганы в родном городке. Впрочем, не все так уж и плохо, ибо у Родриго есть друзья.

Агент Родриго — Луи — жадноватый тип, который, впрочем, частенько подкидывает работу по спасению принцесс, за которую и платит соответственно. Сам Луи — бывший герой, но сейчас он отошел от дел и открыл собственную контору, которая и называется Rent A Hero.

Трактирщик Санчо — товарищ по парте. Вылитая карикатура на Санчо Пансо из Сервантеса, обожающая пиво и клиентов, ради чего использует горн. К этой красномордой личности вам придется заходить не раз и даже не два (особенно, если вы проходите без солюшна).

Ранама. Производное от Ranma 1/2, так как сей господин похож на юношу и на девушку одновременно. По идее, духовный наставник Родриго, но на практике — любитель дешевых спецэффектов. Глуп и доверчив, но таким он и должен быть по определению.

Гном Намиль. Работает с глумовыми камнями (глумстоунами). Очень и очень обеспокоен пропажей любимой женушки. Вечно волнуется и даже не обращает внимания на плату, честно назначенную Родриго.

Дракон. Хороший клиент. За добро, пусть нематериальное для него лично, платит добром. На досуге занимается тем, что спасает жизни героев.

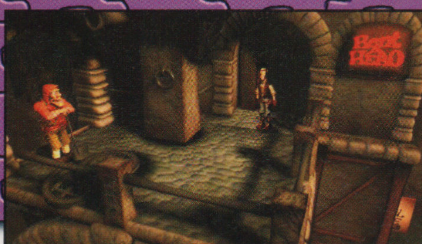
> Герой по найму — это вам не хухры-мухры. Родриго не знают в замке короля, но от него убегают хулиганы в родном городке.

Клик третий: Дракон

Родриго, как и всякий нормальный человек (особенно живущий в Тол Андаре), любит деньги. Даже когда они падают в канализационный люк, он готов на все, включая срыв работ городских СМУ. Видя девушку в беде, всегда придет на помощь. За определенную плату, оговариваемую после выполнения заказа. Гномиху отыскать? Как нечего делать — десять гульденов предоплаты, и Родриго полностью посвятит себя вашему делу.

Вообще, персонаж попался какой-то глуповатый. Взял да и упустил из-под носа шпиона пиратов, который выведывал планы города. Помог за просто так красивой девушке — какого клиента упустил! Сорвал единственное украшение с любимого учителя. NPC мне больше нравятся. Хорошо хоть догадался с магами в конце справиться...

Но самое противное, что может ожидать человека в квесте, — его линейность и простота. Это, грубо говоря, все равно что проходить иг-







> Мир Тол Андара — удивительная вселенная, где высокие технологии соседствуют с таинственной магией.



«Слышь, Санчо, одолжи мне свое секретное оружие, а?» — «Не, Родриго, не дам». — «Да ладно тебе, дай!» — «Фиг с тобой, забирай, но если к обеду не вернешь!..»


Ранама, Ранама, где твоя панама? Я серьгу твою возьму, но ее я не верну!

ру с солюшном. Например, если нужно отвлечь ассенизатора от службы и при этом известно, что все рабочие сбегаются на ужин в таверну на звук горна, что нужно сделать? Правильно, использовать горн. А линейность игры... Ну что

ным создание видеоквестов типа Phantasmagoria. За последний год было создано аж десять (!) подобных игр. Я уж не говорю про мистообразные фотоклоны, коих тоже немало было. НО! Не все еще потеряно! Есть, есть еще порох в немецких (да и не только) пороховницах! Вспомнив опыт британских коллег из Revolution Software, «новички» из Neo Software взяли и слепили то, о чем вы имеете честь читать сейчас. Именно «слепили».

Rent A Hero действительно похожа на Blade Runner или Broken Sword: все те же прорисованные бэкграунды, увеличивающиеся при приближении и уменьшающиеся при удалении герои, пикселизованность Родриго и NPCs на фоне картинок (640x480x64 тыс.). Сам рыпикселя, чтобы было куда кликнуть, не найдешь. Такое действо называется пиксель-хантингом и хорошей оценки не заслуживает ни при каких обстоятельствах.

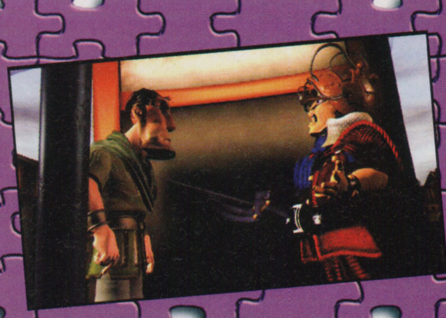
Игра не поддерживает 3dfx, про SBLive! разработчики не слышали, а уж про оптимизацию работы с помощью Pentium III они только в этом обзоре и могли прочитать.

Несмотря на веяния моды, игра не поддерживает 3dfx, про SBLive! разработчики не слышали, а уж про оптимизацию работы с помощью Pentium III они только в этом обзоре и могли прочитать. Регресс налицо. (Это как сказать... — *Прим. отв. ред.*)

Мультики заслуживают поощрения в виде установки для их запуска Интел Индео 5. Проигрываются авишки при каждом удобном случае: переход из локации в локацию, любое мало-мальское событие вроде нахождения предмета или разговора с NPC — всегда и везде







Rent A Hero забавная сказка, короткая, но если без солюшна проходить — затянется надолго.

тут поделаешь — не я продюсировал Rent A Hero...

Чего стоит такая дикость, как появление предметов или NPC только после захода в определенную локацию. Гуля с маслом вам, а не девочка с веревкой, если вы не трогали рычага в канализации. И не придет шпион пиратов в кабак, пока вы с Луи не поговорите...

Нехорошо, однако, нечестно. Но таких квестов много и, стало быть, Rent A Hero не исключение, а правило. Жаль. Очень жаль.

Клик четвертый: Мир

Все квесты делятся на текстовые, рисованные и отснятые на видео. Текстовых вы уже не найдете. Рисованные квесты — их на настоящий момент большинство, но это обстоятельство временное, так как в последнее время становится модцарь меча и бластера нарисован с эдакой своеобразной любовью. Видать, немцы только-только научились рисовать, поэтому из красивого стройного юноши у них получилась пародия на Вуди из Toy Story — неуклюжий ковбой в джинсах с черными взлохмаченными волосами и едва пробивающимися усиками. Бэкграунды, положим, красивые, но зачастую нужного


Дракон на отдыхе. Эх, если бы не пират, от которого он меня спас, я бы дракону промеж глаз мечом бы точно врезал...

необходимо подгружать и без того затюканный сидюк на предмет показа мультиков. На слабых системах это критично и местами фатально. А качество мультиков заслуживает разве что сочувствия : кому нужны тормозящие, размазанные авишки, не несущие особого смысла?..

Клик пятый: Спасение

Как сказала бы тайно любимая мною Таня Снежная, «резюме».

Вы любитель дешевых мультиков? Вы любитель простых и в то же время забавных сказок? Вам искренне по барабану, что игра проходится за пару уик-эндов? В конце концов, вам просто интересно поиграть в еще одну сказку, тем более что за пол-лета так и не появилось ни одного стоящего квеста?

Тогда я могу лишь порекомендовать вам Rent A Hero. Это забавная сказка, короткая, но если без солюшна проходить — затянется надолго. Она может скрасить вам не один уик-энд и продолжать радовать и дальше.

Удачных геройств!


Им явно хочется общаться.



Девушка вашей Луны.


Хорошо, что из такой огромной шахты вылетает такая маленькая ракетка!

DARK SIDE OF THE MOON

Алексей Панишев

Расплывчатые тайны Луны

...Не так давно казалось, что время цифрового видео совсем уже прошло, и единственной, пожалуй, областью, в которой полигональные модели никак не вытеснят изображения реальных актеров, остались игры с эротическим уклоном различной степени легкости.

Но как учили (не всех, но многих) на уроках обществоведения, все в этой жизни развивается по спирали, и рано или поздно возврат к хорошо забытому старому (пусть и на новом уровне) все равно произойдет. Руководствуясь, наверное, именно этим, компания SouthPeak Interactive разработала и выпустила в свет свой новый продукт — игру **Dark Side of the Moon**, своего рода возвращение к истокам классической адвенчуры с оцифрованным видео на шести компакт-дисках.



Паспорт

DARK SIDE OF THE MOON

Жанр:	видеоквест
Разработчик:	SouthPeak Interactive
Издатель:	SouthPeak Interactive
URL	www2.southpeak.com/

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

SVGA 2Мбайт, мышь

Понятие «классическая адвенчура» означает здесь, что в сценарии и построении игры соблюдены все основные особенности жанра, и соблюдены очень достойно.

Персонаж, судьба которого оказывается в ваших руках с самого начала игры, носит имя Джейк Райт (Jake Wright). Это человек, дядюшка которого владел лицензией на участок в шахтерском поселке Луна Криста (Luna Crysta) планетной системы Цефей-6. Делами в поселке и в его окрестностях заправляет могущественная горнорудная корпорация Brave Mining. Есть на планетке и местные жители — что-то вроде мексиканских индейцев в поселках золотоискателей; корпорация нанимает их из-за того, что запросы их невелики, усердие похвально, а знание местных условий — просто вне конкуренции. Земные же шахтеры, как и полагается в подобных гибридах вестерна и «научной» фантастики, аборигенов недолюбливают и презирают — за те же самые качества.

В первые же минуты вхождения в игровой мир у вас появляется масса вопросов, ответы на которые придется искать на всем протяжении шести дисков Dark Side

of the Moon. Судя по видеокассете с завещанием дядюшки, его участок на Луна Криста переходит в вашу собственность. Надо лететь туда и вступать в права владения. Но, не успев даже отправиться на космодром, вы вдруг получаете сообщение от собственной сестры. Оказывается, она убеждена, что дядюшка всю жизнь мечтал передать эту заявку ей, и ее поверенный уже находится на пути к вам. Дальше — больше: пресловутую заявку стремится приобрести президент корпорации Brave Mining... Причем всем и каждому (и в вашей семье, и в шахтерском поселке) давно известно, что ваш почтенный родственник никогда ничего не имел со своего участка, помимо жизни впроголодь и каждодневной тяжелой работы. Постепенно начинает выясняться, что и сама его смерть окружена какой-то настораживающей таинственностью... Атмосфера приключения сгущается. Начиная с самой посадки на шаттл, отправляющийся на Луна Криста, вы замечаете за собой слежку, но зачем за вами по пятам идет этот таинственный незнакомец, совершенно непонятно. Милая (даже, пожалуй, очаровательная) девушка-крупье из местного казино както сразу проникается к вам неожиданной симпатией — к чему бы это? И наконец, вы снова и снова возвращаетесь к загадке самоубийства вашего дяди, объяснения которому так и не удается найти.

Игра актеров, которую вы имеете удовольствие наблюдать в оцифрованном виде, в основном удовлетворительна. (Есть, правда, несколько не слишком приятных исключений. Например, голос вашего персонажа совсем не ласкает слух.) Характеры сами по себе весьма яркие и цельные, как и полагается достойному вестерноподобному сюжету. В целом разговоры с другими персонажами сводятся к перебору возможных фраз «до полного исчерпания». Сюжет в целом линейный, но сценарий написан мастерски, и следовать его течению достаточно приятно.

Неожиданные повороты сюжета (напомню, линейного) и сюрпризы, преподносимые вам населением Луна Каста, приятно усложняют путь поиска разгадок. Линейность проявляется в том смысле, что на каждую загадку сюжета существует единственный ответ. А вот добраться до него вполне можно несколькими способами:

Луна Криста представляет собой весьма просторное поле для исследований, которые могут заметно отвлечь вас от магистральной линии. Какие-то побочные приключения влияют на основной сюжет, другие — нет. Препятствия на вашем пути — это, с одной стороны, мрачноватые и весьма беспокойные охранниками компании, а также всевозможные запоры и тайники, а с другой — неприветливые представители местной фауны. До тех пор, пока вы не научитесь находить общий язык с зверушками из подземных тоннелей, исследования ваши будут сильно затруднены.

Вы снова и снова возвращаетесь к загадке самоубийства вашего дяди, объяснения которому так и не удается найти.



Ну чего тут скажешь? Встретили старушку — кликайте на ней мышкой. Задавайте все вопросы. Чем-нибудь да поможет.







Большинство головоломок, которыми оживлен ваш путь в мире Dark Side of the Moon, органично вплетены в сюжетную канву. Решаются они, как правило, достаточно логичным образом — путем подбора предметов из наличного запаса. Некоторые из них, что особенно приятно, имеют более одного решения. Неверные действия или неуспех в переговорах могут кое-где привести к смерти вашего персонажа, но всегда имеется возможность восстановить игру у самой фатальной отметки.

Большинство головоломок, которыми оживлен ваш путь в мире Dark Side of the Moon, органично вплетены в сюжетную канву.

Хорошо, надо сказать, что в играх подобного рода не принято делать упор на ловкость или скорость передвижений ведомого вами персонажа! В противном случае сам процесс игры в Dark Side of the Moon мог бы стать главной неудачей проекта. Он и так-то, мягко говоря, не слишком блещет...

Игра построена на собственном движке компании SouthPeak под названием Video Reality. Этот факт и стал главным недостатком проекта, хотя концепция движка в теории звучит просто потрясаю-



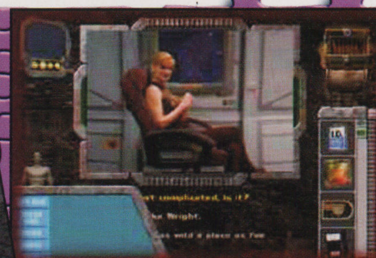
ще. Он позволяет (и это действительно так) свободно двигаться и поворачиваться на 360 градусов в любой точке пространства... но на этом-то положительные его стороны и заканчиваются. Ужасное наследие маломощных компьютеров прошлого (и также ограничения на объем игры) выражаются в том, что мир игрока сужен до окошка в центре экрана размером (в лучшем случае) с почтовую открытку. Ведь хотя графика интерьеров и трехмерная, персонажи-то представлены оцифрованными видеовставками! Далее: окружающая действительность оказывается прямо-таки изувеченной чересчур пристальным вниманием разработчиков к модным пространственным эффектам. Борьба с «алиасингом», такая популярная сейчас в мире аппаратных 3D-ускорителей, превращается в хроническое размытие интерьеров. Складывается впечатление, что картинка просто не в фокусе. Так или иначе, головная боль после нескольких часов игры вам гарантирована. Действующие в игре персонажи смотрятся вызывающе резко на фоне расплывчатого, словно в грязных каких-то потеках, фона.




Не то стойка бара, не то ядерный реактор... Стильно и загадочно. Самое обидное, и разбираться не надо. Так, нарисовано просто...







Игра построена на собственном движке компании SouthPeak под названием Video Reality. Этот факт и стал главным недостатком проекта.

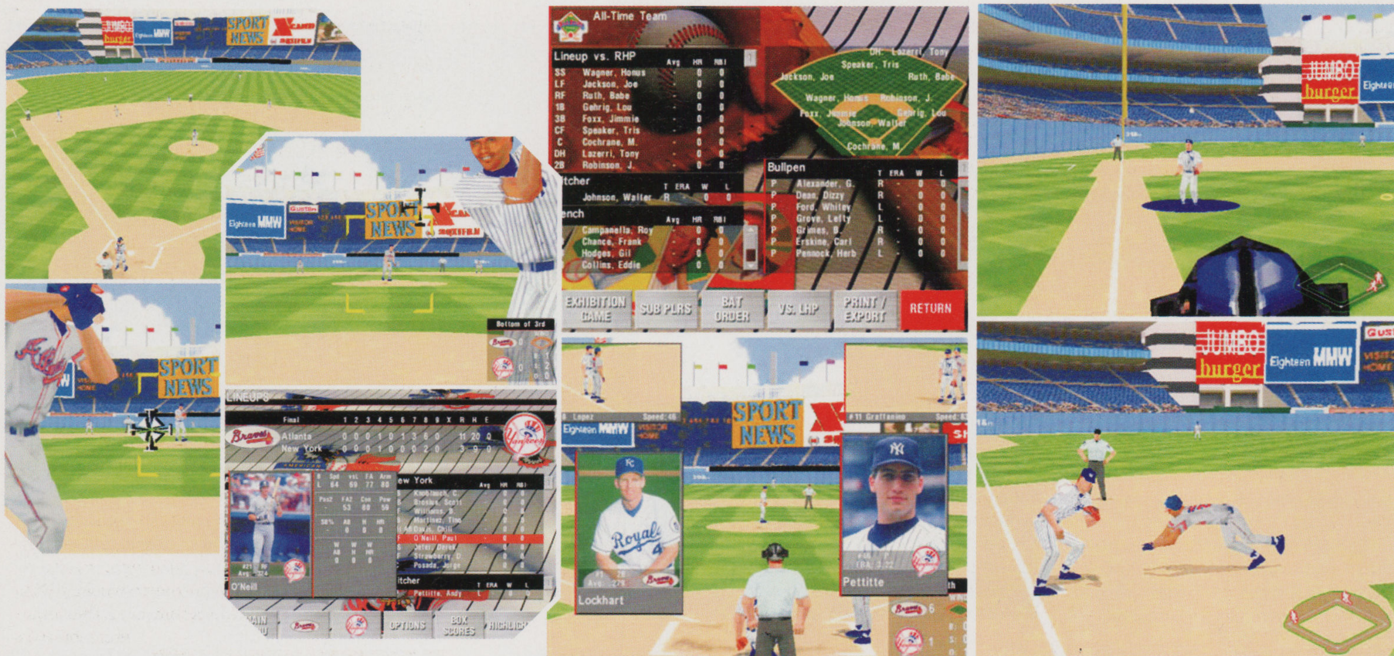
Управление движением — неудобное и медленное, и это особенно неприятно на пространствах, сколько-нибудь заслуживающих названия «открытых». Существует возможность ускорить движение вперед-назад, но повороты прямо-таки болезненно медлительны, и скорость их не подстраивается. Осуществляется вращение при помощи мыши и панелей (толщиной, кажется, в волос) в углах экрана. На практике это оказывается очень неудобным. Украсила бы игру возможность управлять поворотами с клавиатуры. И уж регулировать их скорость существенно необходимо.

Если обратиться к истории, то как раз в первой своей адвенчуре, Temujin, SouthPeak Interactive впервые применила тот самый трехмерный — по тем временам с серьезной заявкой на новшество! — движок Video Reality. Правда, игра оказалась не слишком впечатляющей. Можно было подумать, что фирма настолько увлеклась решением графических проблем, что разработку сюжета и головоломок финансировала по остаточному принципу. И при этом опять-таки не преуспела в самом движке. Игра, одним словом, вышла незапоминающейся. Оказывается, без ненавязчивого и быстрого игрового движка даже удачный и ладный сюжет не скомпенсирует неудобство управления.

И все-таки игра — именно игра, независимо от технической стороны — хороша и приятна, и если фирме удастся справиться с Video Reality или подобрать другой, более подходящий для адвенчуры движок, то можно ожидать, что следующее ее произведение будет настоящим шедевром этого непростого в разработке и реализации жанра. Надо только набраться терпения...



Можно в картишки с девицей перекинуться. Смотрите, как бы без штанов не остаться.



HARDBALL 6: 2000 EDITION

Леонид Соболев

Сам себе могильщик



Паспорт

HARDBALL 6: 2000 EDITION

Жанр: бейсбольный симулятор
Разработчик: Accolade
Издатель: Accolade

URL http://www.accolade.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: Pentium 100 (без 3D-карты) Pentium 133 (с 3D-картой)
RAM: 16 Мбайт
HDD: 20 Мбайт

— Дедушка, дедушка, а чего это дядя по полю с дубиной бегает?

Дед с загадочной улыбкой посмотрел на только что присланного детьми из далекой России внука. Где ему, неразумному, понять все величие американской нации. Сам дед был из первого потока эмигрантов, что устремились в Новый Свет, как тараканы от морилки. Но и ему до сих пор далеко не все было понятно в этой безумной игре. Не признаваться же в собственном неведении, да и развивать в потомке любовь к Родине надо. Сам бы он сюда ни в жизнь не пошел, да жена-американка настояла. Пришлось внучка вести на стадион, а то как это — быть в Америке и не сходить на бейсбол? История бы ему этого не простила, а жена — тем более. Типичный набор туриста из глубинки — бейсбол, «МакДоналдс» и «Диснейлэнд».

— А это, внучок, самая популярная местная игра. Ее сюда наши предки завезли, когда Америку колонизировали. На Руси еще в древности в лапту играли, а американцы все на свой лад переиначили и ходят теперь, глазеют, словно на бои гладиаторские.

Внук молчал, жадно пожирая глазами происходящее на поле.

Когда они среди галдящей толпы вывалились со стадиона, дед взял внука за руку и спросил: «Ну как, понравилось?».

Внучок размышлял совсем не долго.

— Знаешь, дед, неправильно они играют. Если бы мы во дворе взялись бы бейсбол устраивать, то я первым делом как огрел бы дубиной этого, что мячиком кидал. А то чего он прямо в лицо попасть норовит?

В «МакДоналдс» они так и не пошли.

Для того чтобы все-таки выпустить HardBall 7 в этом сезоне, в5Accolade решили пойти на запрещенный шаг. Они быстренько изменили дизайн коробки HardBall 6 и приклеили на нее лейбл 2000 Edition.

Слава богу, что разработчики не ограничились только этим, а сделали и кое-какие внутренние изменения. Например, обновленные списки, статистику, расписание сезона 1999 года и улучшили интеллект питчеров. Для тех, кто не в курсе, поясняю. Питчеры — это не порода собак (те — пинчеры), а бравые ребята в кепках, которые метают шары в ребят с битами. Иначе говоря, подающие. (Это еще что, есть там еще и кэтчеры...)

Улучшенный AI питчеров позволяет играть куда более напряженно и интересно, нежели в HardBall 6.

На этот раз игра поддерживает Glide (то-то радости для владельцев Voodoo 3-карт) и Internet через Mplayer.com. Еще одно пояснение для тех, кто не знаком со спецификой многопользовательских игр через Сеть: Mplayer.com это такое место, где собирается народ со всего мира, дабы обыграть кого-нибудь практически во все игры, начиная от Diablo и заканчивая последними

поступлениями игрового рынка. Но на такси вы туда не доедете, нужно иметь такую маленькую штучку под названием модем. Что такое модем — объяснять не буду, а то меня побьют ногами за растрату полезной журнальной площади. Поспрашивайте у друзей.

На этот раз игра поддерживает Glide (то-то радости для владельцев Voodoo 3D-карт) и Internet через Mplayer.com.

Если вам приходилось играть в HardBall 6 в прошлом сезоне, то вы заметите, что вышеописанные дополнения хоть и являются весьма полезными, но ничего в игре кардинально не меняют. Так, пустячок, но фанатам приятно.

HardBall 6, безусловно, является прекрасным имитатором бейсбола, но сейчас рынок буквально переполнен качественными, конкурентоспособными бейсбольными симуляторами, так что у истинных фанатов всегда есть выбор.

То, о чем сейчас пойдет речь, скорее всего, доступно пониманию лишь небольшого количества отечественных игроков. Ничего не поделаешь, бейсбол — игра изначально не русская (что бы там не говорили националисты по поводу лапты) и нашего человека интересует мало. Но кто знает, тот поймет. Короче, разработчики здорово пролетели с этой игрой. Списки игроков они обновили, а вот про бейсбольные карточки забыли. Mark McGwire у них все еще играет в форме Oakland Athletics. И это человек, который прошел в прошлом сезоне семьдесят домов для St. Louis Cardinals. Дом — это... Все, молчу, молчу. Читайте правила.

Как и в HardBall 6, остались не заполнены карточки таких игроков, как Mariano Rivera и Doug Glanville.

Честно говоря, ничем, кроме разработческой лени, я такие промахи объяснить не могу. Ведь симулятор, он на то и симулятор, чтобы погружать нас в мир, микроскопически мало отличимый от реальности. Стали бы вы летать на самолете, у которого нет крыльев или явно отсутствует двигатель?

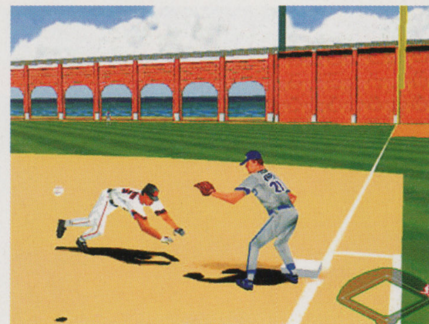
Аудиосопровождения, которое было самой неудачной деталью в HardBall 6, изменения не коснулись. Как не коснулись они комментариев от Greg Pap. Наверно, разработчикам показалось, что изменять все это — слишком жирно. И так сойдет.

Поддержка Glide значительно улучшила графику, однако игра все еще испытывает нехватку панорамных планов из серии Triple Play от EA Sports, мускулистых полигональных игроков из Interplay'евского VR Baseball 2000 и максимальной детализированности Microsoft Baseball 2000.

Несмотря на все это, играть стало лучше, играть стало веселей. Улучшенный AI питчеров (про них я уже рассказывал), позволяет играть куда более напряженно и интересно, нежели в HardBall 6. (Честно говоря, это не та проблема, которая могла потребовать слаженных усилий всего коллектива разработчиков. Да еще так, что у них не осталось времени на все остальное.)

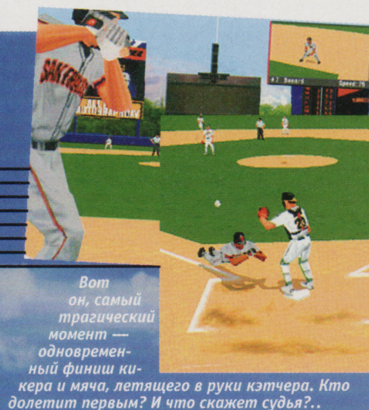
Короче,

разработчики здорово пролетели с этой игрой. Списки игроков они обновили, а вот про бейсбольные карточки забыли.

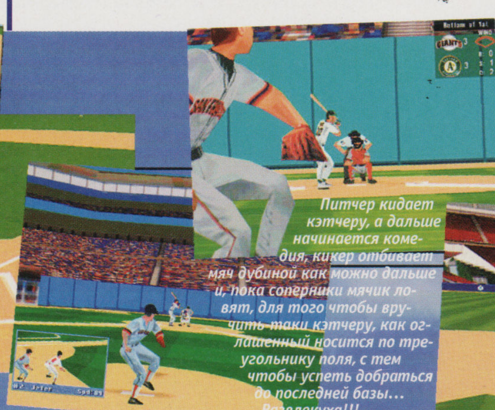


Если в прошлом году интерфейс игры был совершенно уникален, то в этом сезоне подобная участь ему уже не грозит. Слишком много конкурентов.

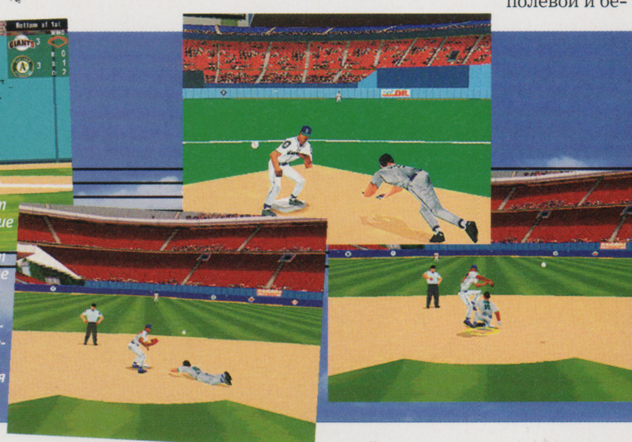
Одиночная игра, правда, все же интересна. Есть «Команда всех времен и народов», в которой представлены такие знаменитости, как Babe Ruth и Jackie Robinson, включены полевой и беговой контроль, сезонная игра, а также функции менеджера.



Вот он, самый трагический момент — одновременный финиш кикера и мяча, летящего в руки кэтчера. Кто долетит первым? И что скажет судья?..



Питчер кидает кэтчеру, а дальше начинается комедия, кикер отбивает мяч дубиной как можно дальше и, пока соперники мячик ловят, для того чтобы вручить-таки кэтчеру, как оглашенный носится по треугольнику поля, с тем чтобы успеть добраться до последней базы... Развлекуха!!!



Но истинная конфетка скрывается в многопользовательском режиме. Согласитесь, куда интереснее обыграть живого противника (особенно если это американец, впитавший любовь к бейсболу с молоком матери). Начать игру на Mplayer.com довольно легко, благо, что в Internet найдется много желающих показать вам, как надо играть. Кроме того, соревноваться можно и по нуль-модему, и через локальную сеть.

Совершенно непонятно, по какой причине владельцы HardBall 6 решили финансировать эти практически бесполезные модернизации, а тем более не видно причин для покупки этой игры. (О, как я их приложил!) Если в прошлом году все это было хоть и недоделано, но все равно круто, то в этом сезоне к старым проблемам добавились новые. Кроме того, игра просто морально устарела. Так что, думаю, немногочисленные российские фанаты бейсбола найдут, чем заняться в свободное от HardBall 6: 2000 Edition время.



Вот они, американские стадионы. Прямо скажу, зрелище российскому глазу чуждое. Заморская эстетика... Так и тянет запустить мячиком по проплывающим мимо корабликам.





© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights



Летун, томящийся в ангаре. Ничего, сейчас проапгрейдим и снова в бой...

Кирилл Алехин
а.к.а. Maza

STAR WARS EPISODE 1: RACER

БЕЗ МЕЧА

Оказывается, темный лорд Дарт Вейдер (только не говорите, что не смотрели «Звездные войны», и мне придется рассказывать, кто такой Дарт Вейдер!) в отрочестве был очень шустрым и сообразительным мальчиком.

Паспорт

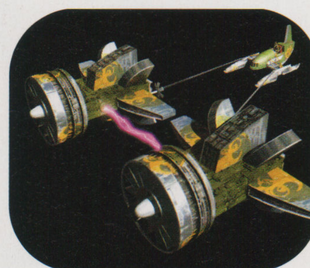
Star Wars Episode 1: Racer

Жанр: турболетосимулятор
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts

URL http://www.lucasarts.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x
Direct 3D Graphics Accelerator

Это он к старости приобрел пагубную привычку рубать лазерным мечом молоденьких джедаев и расстреливать планеты из яйцеподобных космических станций, а лет в десять-двенадцать все было наоборот: он эти самые планетки спасал от порабощения, принцесс — от смерти, а джедаев — от финансового краха. Собственно, весь свежевышедший первый эпизод «Звездных войн», «Призрачная угроза», это весьма наглядно и демонстрирует. Долго и нудно пересказывать весь сюжет не буду, потому что, во-первых, фильм вам в любом случае следует посмотреть, во-вторых, игра не повторяет события «Угрозы», а только опирается на них. Есть в кино эпизод, в котором Анакин Скайуокер (это потом его назвали Дартом) выигрывает гонки на турбореактивных аппаратах, чтобы помочь друзьям улететь с планеты. Эпизод небольшой — минут на пять, — но очень зрелищный. Настолько зрелищный, что Д. Лукас решил сделать целую игру, которая основана на простом предположении: а что если бы маленький Вейдер предпочел путешествие с джедаями проффессиональной карьере гонщика? Что бы получилось? Правильно. Star Wars Episode 1: Racer.



Джедаи так не могут

Сказано — сделано. Вот вам игра и вот вам маленький Скайуокер в мозолистые, так привыкшие к мышке лапы. Берегите мальца, а то ведь не вырастет! Кто тогда, спрашивается, будет угнетать повстанцев?! Впрочем, если боитесь задолбать мальчика, всегда можно выбрать какое-нибудь чучело пострашнее. Их тут представлен целый набор разных рас, цветов и проч.: вселенная Star Wars терпит самых разнообразных уродцев. К каждому гонщику прилагается машинка. Упс... Прости-

те, это я по привычке. Машинка — совсем неправильное слово, скорее — летательный аппарат. Летающий всего лишь в метре над землей... Мда, сам вижу, что все очень запущено. Короче, как-либо однозначно обозвать этого механического монстра трудно, проще описать, как ЭТО выглядит. Римские колесницы знаете? Ну, два коня и легкая двухколесная тачанка сзади. Так вот вместо коней у нас два мощнейших турбинных двигателя, а тачанка не имеет ни колес, ни гусениц, ни киля — никакого соприкосновения с землей. Зато эта шизоидная конструкция мчится над землей со скоростью не тридцать-сорок, но пятьсот-шестьсот километров в час, чутко реагирует на пожелания возницы (Правый двигатель! Стоять! Тпррррррруууу...), довольно надежна и вообще по всем параметрам обгоняет не только римские колесницы, но и любимую «Формулу 1».



Аппараты неодинаковы. Различия: внешние (размер, форма, боевая раскраска) и функциональные (ускорение, максимальная скорость, маневренность, охлаждение и проч.).

Разумеется, аппараты неодинаковы. Различия традиционны: внешние (размер, форма, боевая раскраска) и функциональные (ускорение, максимальная скорость, маневренность, охлаждение и проч.). Если первые следует воспринимать как данность, то вторые исправляются просто элементарно — каждый узел апгрейдится по многу раз, были бы деньги. Хотя именно с ними обычно и возникают проблемы.

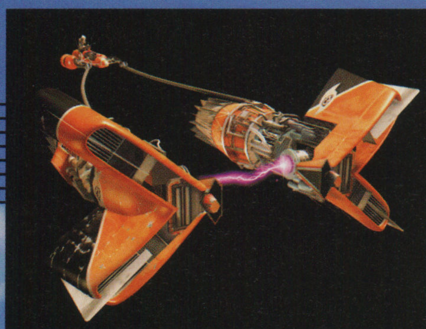
А пробовали вписаться в образованную парой неудачно поваленных глыб арку, когда на хвосте висит группа товарищей и трясущиеся пальцы трясутся еще больше от одной мысли об ошибке, которая может стоить проигрыша? Ну вот, а еще «гонишь»... Между прочим, сам аппарат — не статичная, прижатая к асфальту ненавистной гравитацией гоночная машинка. Иногда приходится пройти трассу три или четыре раза, прежде чем научишься правильно задирать нос двигателей (это не оговорка) при прыжке через ров. А уж как приятно планировать, вылетев с многометрового трамплина и обходя суетливо пихающихся конкурентов ПО ВОЗДУХУ... Нет, ощущения действительно незабываемые. Наверное, первая встреченная мной игра, где не мир несется на нас, а именно мы, сломя голову, несемся на мир.

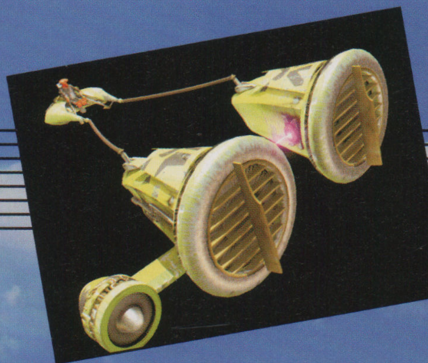
Аварии здесь случаются часто. Слишком часто, чтобы позволить игроку начинать заново при каждой нелепой ошибке и неудачном повороте. Поэтому каждый раз ваш летун возрождается на том же месте, где вас и настигла катастрофа. Возрождается практически мгновенно, оставляя шансы не только наверстать самых заторможенных соперников, но и занять призовое место.

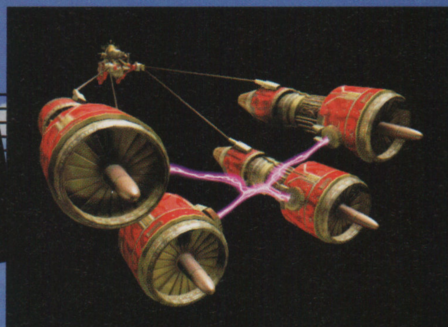
А вообще, авариям в Racer'е стоит сложить отдельную песню. Нет, конечно же ничего приятного в них нет, и в основном вы тупо, быстро и обидно разбиваетесь о стены.

Но временами смерть похожа на героический боевик: неудачное соприкосновение со стенкой сносит один из двигателей, люлька, цепляясь за углы, волочится по земле, но вы отчаянно пытаетесь дотянуть до финиша и занять заветное третье...

Я так вот однажды тянул. Очень здорово. А что сказать про сволочей соперников, так и норовящих подпихнуть вас к острому выступу или умудряющихся поджечь ваш движок на повороте, опалив тонкую обшивку го-







Кульминация

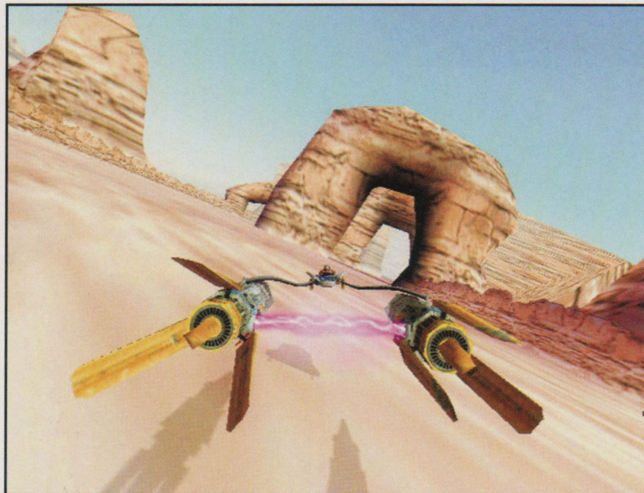
Racer — очень правильная игра, так что, чтобы подзаработать деньжат, здесь требуется то же, что и в каждом нормальном турболетосимуляторе будущего: гонять с дикой скоростью по трассам разных планет, подрезать многочисленных соперников и получать заслуженные призовые.

В каждом заезде участвует по 12 претендентов, которым всего-то и надо, что пройти три круга трассы быстрее остальных. Вроде бы все просто — конкуренты явно слабее, после старта очень легко вырваться в лидеры, но поначалу наш подрастающий Скайуокер традиционно приходит двенадцатым. Всему виной непередаваемое ощущение скорости, которым просто пронизаны все гонки. Нет, что значит «гонишь ты, Маза»? Вы сами-то видели, как болтает и трясет на ветру прицепленную к мощнейшим движкам люльку?

Аварии здесь случаются часто. Слишком часто, чтобы позволить игроку начинать заново при каждой нелепой ошибке и неудачном повороте.

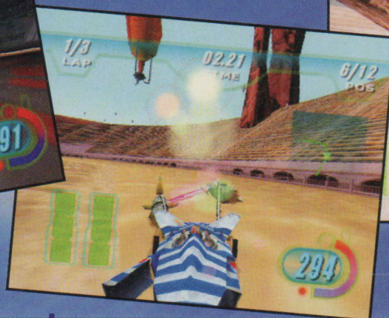


Это только кажется, что трасса забита претендентами на победу. Вся эта толпень расталкивается за несколько секунд.

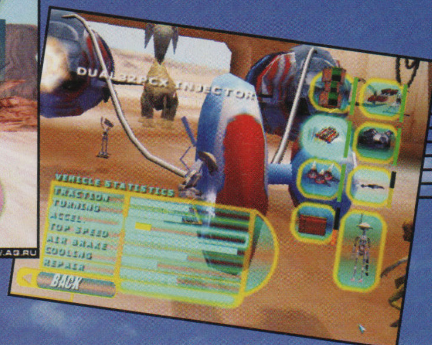


рячим дыханием своей турбины? Маздай! Рубить в капусту! Ну почему же нам дают подрезать их только на повороте, а не лазерным мечом?!









Гонки проходят на восьми планетах и двух десятках различных арен. У каждой трассы свой вкус, норов и привычки.

Трассы? Трассы очень, очень разные. Гонки проходят на восьми планетах и двух десятках различных арен, но дорожки отличаются не только декорациями: у каждой трассы свой вкус, норов и привычки. Гонки на плоских широких стадионах похожи на судорожные метания по узким ущельям, как размашистость Unreal на настораживающую замкнутость пространств Quake. Большинство трасс имеют десятки разветвлений, позволяющих срезать дорогу, обойти особо опасный поворот и т. п. Читерские, так сказать, отмазки. Развилки и повороты не всегда очевидны, так что иногда приходится подсматривать за хитроумным компьютером. Неплохо смотрятся и различные «прибамбасы»: неожиданные переходы в тоннели с невесомостью, вылеты на воду и трамплины, прыгать с которых — сущее удовольствие. А интерактивные элементы — это вообще... Паубывал бы... Ты с остервенелой ухмылкой жмешь на газ, шлюз перед тобой неожиданно закрывается и... Впрочем, как уже сказано, это не смертельно, так что привыкаешь, и на третий круг проскакиваешь как миленький.

90-60-90

Про то, что вся игра тщательно стилизована под Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, можно умолчать, это само собой разумеется. Оттуда взято все, начиная от внешнего вида машин, соперников и первой трассы и до продавца запчастей на свалке. Играть до просмотра несколько непривычно и смешно, зато после — узнаваемо. Очень узнаваемо. Эпизод из первого эпизода, простите за тавтологию, скопирован действительно качественно, фанаты фильма (для них-то в принципе игру и наваяли) будут в восторге. Хотя что тут удивляться? Делала-то все одна контора...

Собственно, и музыка, и звуки оттуда же. Критиковать бессмысленно, эта же музыка отлично продается в виде саундтрека. Да и смотрится все мило. Движок, правда, не киношный, не раздражает и не тормозит. Минимальные системные требования описывают именно ту конфигурацию, на которой игра доставляет удовольствие, — сам пробовал, тут главное не забыть про акселлератор.

Минимальные системные требования описывают именно ту конфигурацию, на которой игра доставляет удовольствие.

Да, и... Что, насторожились? Думаете, под конец буду настойчиво предлагать купить? Я не рекламная служба, мне по сути все равно. Но очень приятно поддержать игру, которая вышла только как «сопроводительный продукт» к кассовому фильму, сделана за деньги и для денег (см. вступление), но неожиданно оказалась самостоятельным, живучим, увлекательным, хотя и несколько аркадным, гоночным симулятором. Всем бы так. Хотя, думаю, с гонками на титаниках такой номер не пройдет...

P.S. Да, и не забудьте посмотреть кино. Вот уж где действительно щенячий восторг!



Вот эти люди сделали Racer'a. Спасибо, и все такое...





Леонид Соболев

X-GAMES PRO BOARDER

Круче гор могут быть только горы. Виртуальные

Среди этой новой породы людей, которую уже пора выделять в новый подвид, наиболее популярным видом спорта когда-то являлся сноубординг. И, хотя сейчас он несколько уступил свои позиции роликовым конькам, он продолжает оставаться прибежищем для сильных духом. Ведь нестись по крутому склону на единственной хрупкой лыже — это, согласитесь, вовсе не катание на роликах по асфальту. Мне сложно судить об этом, поскольку последний раз я стоял на роликах в восьмилетнем возрасте, когда занимался фигурным катанием. А это было давно, очень давно. И если сейчас я все же рискнул бы встать на «колеса», то на доску вы меня и пинками не загоните. Но это вовсе не останавливает меня, когда я запускаю X-Games. Ведь риск там минимален, а острых ощущений выше крыши. Даже люди, которые никогда не ходят в казино из опасения проиграться в пух и прах, не отказывают себе в удовольствии сразиться с компьютером в азартные игры.

Когда ESPN впервые выпустили свои X-Games (не путать с X-Files), мы смогли по-настоящему прочувствовать, что же такое мир «альтернативного» спорта, где живут крутые парни, которые слушают «альтернативную» музыку, ходят на «альтернативные» тусовки и вообще ведут себя так, как в приличном обществе не принято. Экстремальный спорт накладывает свой отпечаток на личность. И их обветренные лица явно дают понять — этим парням по плечу если не все, то очень многое.

И мы получили такую возможность, когда расположенная в Ванкувере компания Radical Entertainment, известная такой игрой, как NHL Powerplay 98, и ставшая прародителем компьютерных симуляторов сноубординга, выпустила на рынок X-Games Pro Boarder. После долгих судебных разбирательств, связанных с использованием этого названия, компании удалось выйти на североамериканский рынок с помощью известного издателя спортивных игр — Electronic Arts.

Pro Boarder дает возможность любому человеку, на столе у которого есть компьютер, ощутить запретную сладость скорости, великолепие акробатических трюков, воспроизвести которые в реальности им удалось бы разве что отрастив крылья. К сожалению, вряд ли эта игра станет популярной среди фанатов настоящего сноубординга. Ведь те трюки, которые они способ-



Паспорт

X-Games Pro Boarder

Жанр: симулятор
Разработчик: Radical Entertainment
Издатель: Electronic Arts
URL: www.ea.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: Pentium 166/200 МГц
RAM: 32 Мбайт
HDD: 75/155 Мбайт
Видеокарта: 2 Мбайт PCI/4 Мбайт AGP или PCI Direct3D-совместимая
Джойстик



ны выполнять на экране, не пойдут ни в какое сравнение с реальным катанием. Иначе все это чревато тяжкими телесными повреждениями, но уже не виртуально, а совершенно реально. Если вы можете себе позволить катиться кубарем по склону на компьютере, то кто мешает вам провести такой же маневр на настоящей горе? Ведь на экране с вами ничего не случилось, отряхнулись и поехали дальше.

Игра позволяет вам занять место любого из восьми всемирно известных сноубордистов — от легендарного Terje Haakonsen до золотого призера X-Games Shannon Dunn. Соблюдены все тонкости — аналогичные цвета формы, особенности лыж и т. п.

Полностью соответствующие трассы (от самых крутых спусков до стадионов), головокружительные прыжки, смертельные виражи и падения, невозможная акробатика. Все это в сочетании с динамическими световыми эффектами, реальными тенями и глубиной изображения создает ощущение присутствия. Не хватает только ветра, дующего в лицо. Кстати, однажды в зале игровых автоматов я нашел аппарат скоростного спуска. Это, конечно, не сноубординг, но тоже ничего. Но меня больше всего поразила реализация. Игрок вставал на специальные двигающиеся полозья, хватался за торчащие по сторонам лыжные палки и начиналось... Фигурка на огромном экране скользила, кувыркалась в соответствии с движениями игрока, из мощных колонок летели звуки, сопровождающие спуск с горы: свист ветра, скрип снега. А маленький такой пропеллер дул в лицо. Со стороны это смотрелось довольно смешно, а вот стоило только «встать на лыжи», и вы понимали, что чувствует настоящий лыжник, несущийся с горы.

И Pro Boarder способен доставить не меньшее удовольствие. Причем ехать никуда не надо.

Советы для «крутых» сноубордистов

Не старайтесь мчаться как угорелые. В сноуборде главное — не скорость, главное — мастерство. Чем круче трюки вы делаете, тем больше очков получаете. А скоростной спуск оставьте лыжникам. Придерживайтесь плавного ритма и невысокой скорости спуска, не дайте гравитации стащить вас и используйте все предоставленное время на демонстрацию акробатического мастерства.

Не будьте жадными. Помните, что двойной кульбит принесет вам больше очков, чем тройной, но с падением. Пройдя тот или иной уровень без падений, вы получите бонусные очки.

Различные препятствия (рельсы, бревна) способны не только помешать, но и помочь в выполнении трюков. Не бросайтесь от них в сторону. Медленно так приблизились, подпрыгнули, и вы будете удивлены, насколько все легко получается.





Специфический способ управления движениями развивает чувство времени и координации. Если основной вектор движения жестко прописан, то различные сноубордистские трюки выполняются при помощи комбинаций клавиш, нажатых в нужном порядке в нужное время. Таким образом, изучив все возможные комбинации, вы можете стать завзятым акробатом, избежав различных травм и других неприятностей, без которых не обойтись в реальности. Добавьте к этому возможность столкновений с препятствиями и другими игроками, и вы поймете, что даже Mortal Combat не способен держать вас в таком напряжении. И не думайте, что все это игра, — физическая модель Pro Boarder настолько точна, что только убедив себя, что все происходит в действительности, можно нормально пройти трассу. Погружение в виртуальность было настолько велико, что когда игра слегка «подвисала», скачивая с CD-ROM очередную порцию информации, мне хотелось бросить все и отправиться на настоящую горку. И только волевым усилием удавалось удерживать себя от этого опрометчивого шага. В виртуальность погружаться, конечно, надо, но не следует путать ее с реальностью. Это чревато.

Когда вы доведете владение различными комбинациями клавиш до автоматизма, то поймете, в чем смысл игры. Максимальная скорость, максимальное возбуждение, максимальная реальность. И все это под музыку Foo Fighters и Rancid.

Но игра не ограничена стандартными трассами. Для тех, кто продвинулся далеко вперед, открываются новые горизонты. Да такие, что приходится учиться практически заново.

Что касается многопользовательского режима, то Pro Boarder поддерживает соединение по нуль-модему, локальной сети или через Internet. Так что перед вами открывается целый мир любителей сноубординга. Есть с кем сразиться в мастерстве, есть с кем поделиться своими достижениями.

Напоследок остается сказать, что X-Games Pro Boarder — это не просто игра. Это ИГРА для тех, кто ищет максимального реализма, для тех, кто устал от серых будней, кто в душе готов соприкоснуться и примкнуть к альтернативной культуре.



peterline

Sponsors: Forum, Four Square, Drago
Stance: Goofy, 20.5, F 20, B 10 (duck)
Specialty: Big Air
Hometown: Kirkland, WA
Hobbies: Skateboarding, drawing, computer, TV
Favorite place to Ride: Ski Acres, WA
Favorite people to ride with: Forum Team, John Bowen
Special thanks to: Raul and Four Square, my sponsors, Mack Dawg Productions
Best Day: Today



morganlafont

Sponsors: K2, Dakine, Mother Nature
Stance: Goofy, 19.5, F 27, B 0
Specialty: Freeride
Hometown: Breckenridge, CO
Hobbies: Sailing, skateboarding, wakeboarding, rock climbi
Favorite place to Ride: Where the snow is ruling.
Favorite people to ride with: Anyone who is stoked to ride.
Special thanks to: Mom and Dad, K2, Dakine, Bob Redmond,
Best Day: Super fat powder days



GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Данила Матвеев

ВОРОВСКОЙ АДДОН С ПРАВЫМ РУЛЕМ

Для тех кто еще не в курсе, сообщаю: в продаже появился add-on к Grand Theft Auto. Зовется он **Grand Theft Auto: London 1969**. Стоять смирно! С момента появления GTA в продаже и до настоящего момента не утихают споры о сущности этой игры. Действительно, что же это такое — аркада, автосимулятор или пособие для начинающего бандита? GTA — это гибрид, который с приличной долей юмора дает игроку возможность побывать в шкуре преступника.

Такого рода игры появляются последнее время настолько часто, что впору уже говорить о зарождении нового жанра — «Симулятор преступной деятельности». Swat 2, Thief: The Dark Project, GTA вместе с add-on'ами, несмотря на формальную принадлежность к совершенно разным игровым типам, являются именно представителями этого, пока нового, но бурно развивающегося направления в создании игр.

GTA — симулятор автоугонщика широкого профиля. В игре ваша деятельность отнюдь не ограничивается банальным воровством подержанных иномарок, нет, придется работать на мафию, убивая неугодных начальству людей и взрывая целые автобусы. Игра делится на миссии, миссии состоят из нескольких заданий, за успешное выполнение которых игроку платят деньги (виртуальные, к сожалению). Тратить средства особенно не на что, за исключением подпольных контор, где разного рода темные личности окажут вам сомнительные услуги. Например, в гараже можно совершенно спокойно перекрасить угнанную машину и сменить на ней номера. Это очень помогает, когда за вами по горячим следам гонится полиция.

Да, таковы издержки бандитской деятельности: полиция вас сильно не любит. Самым тяжким преступлением считается убийство невинного человека, поэтому имеет смысл не давить прохожих на тротуарах, в противном случае блюстители закона от вас не отстанут. Если же беда случилась, а поблизости нет заветного места (не туалета, а гаража!), то иногда помогает следующая тактика: быстро меняем две-три машины, а потом пешочком через лес и реку... Нет, про реку я пошутил, но все остальное — рекомендуют лучшие собаководы, тьфу, черт, воры!

Но иногда и столь кардинальные меры не помогают. Остается только одно: отстреливаться.



Паспорт

Grand Theft Auto: London 1969

Жанр:	аркадный автосимулятор
Разработчик:	DMA Design
Издатель:	ASC Games

URL www.ascgames.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	486 DX4-100/ Pentium 100 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
Видеокарта:	512Кбайт VESA SVGA/3Dfx



А если вам надоело отстреливать противников из маломощного оружия, можно устроить им большую бяку. Для этого лучше всего подходит гранатомет. Или огнемет. Выбирайте на вкус.

Наносить вред ближнему в GTA: London 1969 можно несколькими способами.

Способ первый: кулаки. Метод распространенный, но неэффективный. Забить полицейского таким образом практически нереально. Как правило, применяется в тех случаях, когда надо получить от кого-либо информацию, оставив информатора в живых (обычно это необходимо для успешного выполнения миссии).

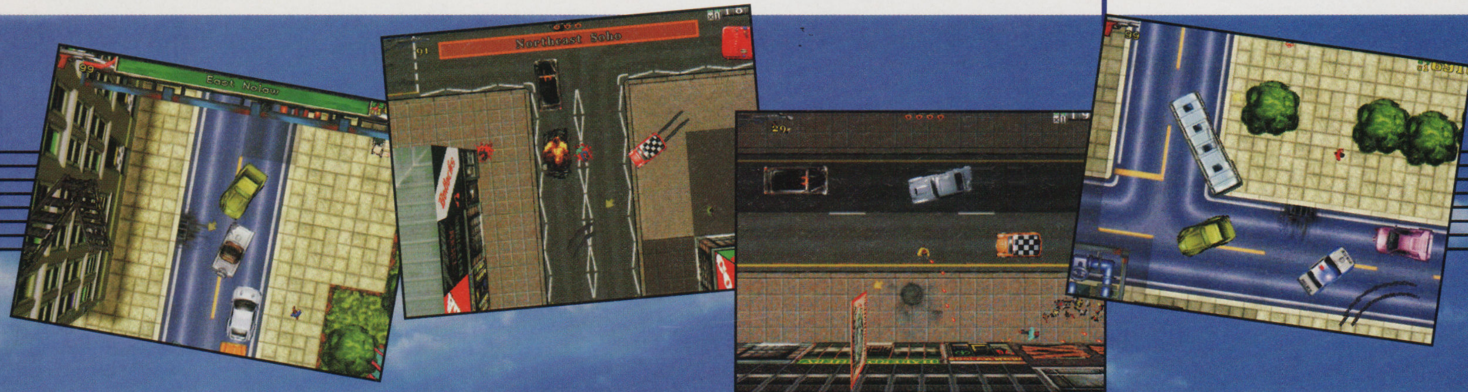
Способ второй: пистолет. Уже значительно лучше. Пистолеты, как и все остальное оборудование в игре, можно найти в деревянных ящиках, которые в беспорядке расставлены по городу. С пистолетом уже есть шанс отбиться от наседающей полиции, но лучше все же избегать столь тесных контактов. Дело в том, что из пистолета достаточно сложно прицелиться точно, что часто приводит к обидной ситуации: расстреляно 5 обойм, все вокруг умерли, взорвалось две машины, а полицейский не только жив остался, но и вас арестовал. С пистолем можно спокойно выполнять простые миссии, где надо убить кого-нибудь безоружного.

Способ третий: пулемет. Вот это вещь! Скорострельность делает эту штуку оружием победы. С пулеметом можно смело вступать в схватку с тремя-четырьмя полицейскими, а уж бандиты умирают просто пачками. Единственный недостаток — в некоторых ящиках лежит пулемет только с 20 зарядами. В принципе и это неплохо, но все же перед серьезным делом имеет смысл поискать набор, в который входит не менее 50 патронов.

Способ четвертый: огнемет. Штука мощная, но одновременно и опасная. На близком расстоянии огнемет — ужас для врага, но ведь предполагаемый гамбургер может и не подойти на нужное расстояние. Если при себе есть пулемет (а у всякого уважающего себя банд... простите, игрока, он обязан быть), то огнемет употребляется только на заданиях, где надо убить много безоружного народу. Дело в том, что у такой публики есть нездоровая привычка разбегаться по углам. И искать их после того, как все попрятались, не сложно, но очень нудно. Да и полиция наседает... В общем, пулемет — и никаких гвоздей!

Если захватить полицейскую машину, убив предварительно водителя, то ездить станет значительно приятнее.

Способ пятый: гранатомет. Дается только для выполнения некоторых миссий, но если не пулять во все стороны, то из 5 зарядов после успешного завершения миссии у вас останется 4. Употреблять эту адскую машинку надо с осторожностью: зона поражения у гранатомета до неприличия большая. Для стрельбы по жертвам его использовать не стоит: а вот когда за вами гонятся несколько полицейских машин, очень приятно бывает взорвать первую, потому как сдетонируют бензобаки всех остальных машин, стоящих рядом, и на дороге образуется серьезная пробка. Есть шанс, что полиция в ней завязнет и отстанет.



К вопросу о полицейских машинах. Это лучшие машины в городе. Если захватить полицейскую машину, убив предварительно водителя, то ездить станет значительно приятнее. Пока на хвост другие копы не сядут.

Внимательный читатель уже заметил, что все вышесказанное в полной мере можно отнести и к GTA. А так оно и есть. Add-on не сильно отличается от «материнской» игры.

Но отличия есть (а представьте, их бы не было?): 22 новые машины, 5 новых миссий, 2 скрытые миссии и еще пара приятных мелочей (каких — узнаете сами).

Как можно понять из названия, изменилось место действия. Отныне хулиганить придется в Лондоне конца 60-х. А чем Лондон отличается от нормальных городов? Правильно, там левостороннее движение.

Казалось бы, какая разница, если в игре все равно вид сверху? Ан нет, лично я сильно привык к движению правостороннему, и первые полтора часа игры постоянно пытался разогнаться на встречной полосе.

Сильно изменилось оформление. Нет небоскребов и всех прочих атрибутов западного города конца XX в. И наконец, машины...

Автомобильный парк остался столь же разнообразным, но вот средняя скорость передвижения по городу сильно упала.

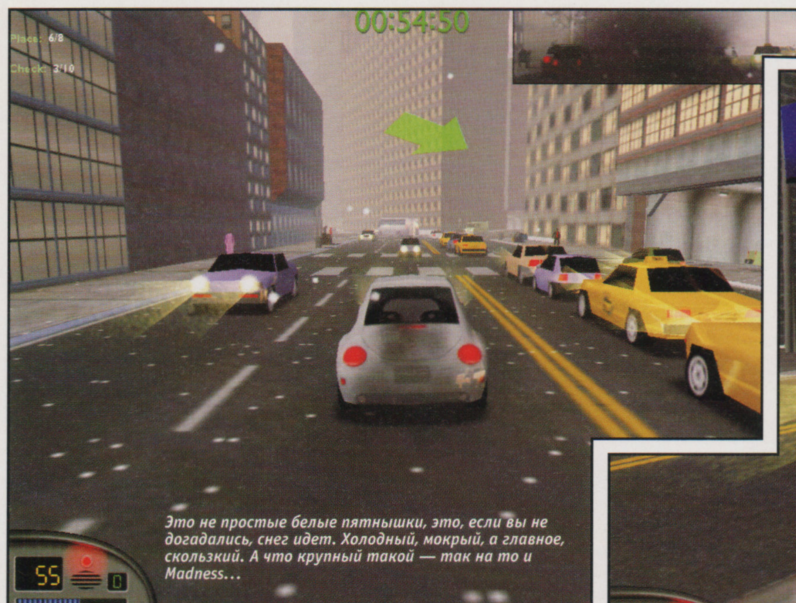
В целом автомобильный парк остался столь же разнообразным, но вот средняя скорость передвижения по городу сильно упала. Теперь самая быстрая машина, не считая, разумеется, полицейских, — это «ягуар».

Графика не изменилась. Поддерживаются трехмерные акселераторы, из эффектов есть полупрозрачные объекты. А так — ничего особенного, но посмотреть приятно.

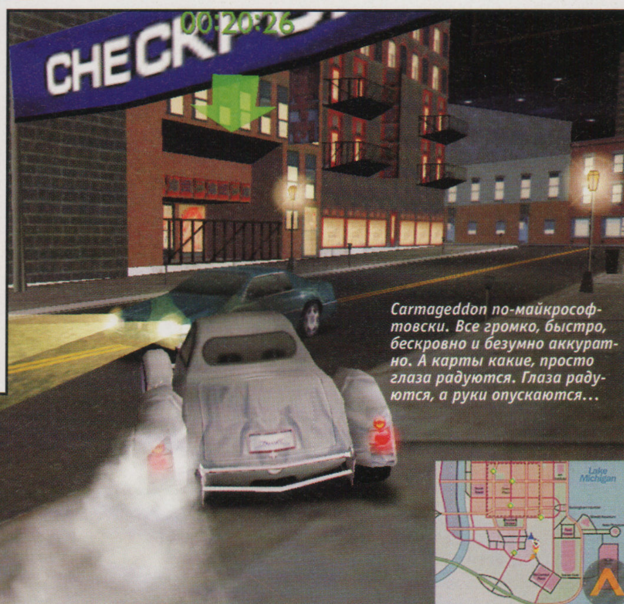
GTA: London 1969 — не прорыв. Это просто добротный набор миссий к неплохой игре. И именно благодаря тому, что игра хорошая, add-on пользуется популярностью. И это есть правильно.



Милая такая маленькая кровавость. Все-таки вид сверху — отнюдь не плохая задумка. Чувствуешь себя большим и значительным, а потенциальные жертвы — маленькие и никчемные.



Это не простые белые пятнышки, это, если вы не догадались, снег идет. Холодный, мокрый, а главное, скользкий. А что крупный такой — так на то и Madness...



Carmageddon по-майкрософтовски. Все громко, быстро, бескровно и безумно аккуратно. А карты какие, просто глаза радуются. Глаза радуются, а руки опускаются...

Данила Матвеев

MIDTOWN MADNESS

АККУРАТНОЕ БЕЗУМСТВО

Microsoft выпустила очередную игру. Всем полагается низко поклониться и произнести три раза «ку». Произнесли? Молодцы, теперь можно, собственно, и об игре поведать.

Предыдущие игры серии **Madness** были довольно популярны на Западе, но у нас, если я не ошибаюсь, особым успехом не пользовались. И не удивительно: серия эта ничем особенным не выделяется, за исключением колоссальных средств, которые Microsoft хладнокровно вбухивает в рекламу. Ну, у нас игры покупают не из-за рекламы, так что этот фокус не прошел.

Microsoft позиционирует Midtown Madness как симулятор гонок, но при всем желании на это почетное звание игра точно не тянет. Если вкратце: представьте себе игру, в которой вам надлежит ездить на различных автомобилях по улицам Америки, где не соблюдаются большинство законов физики и здравого смысла.

В вашем распоряжении 10 автомобилей, начиная от Ford Mustang GT 1998 года издания и заканчивая рейсовым автобусом, которые ездят по дорогам США уже лет 30.

Надо отдать должное разработчикам игры, а именно компании Angel Studios, столь удачно пригревшейся в «курятнике» у Microsoft. Что-что, а Чикаго сотрудники этой фирмы знают неплохо. Wrigley и Soldier Field, Sears Tower, Shedd Aquarium, Meigs Field, China Town, John Hancock Center, Chicago Art Institute — все это вы сможете увидеть на улицах виртуального Чикаго. Реализма игре добавляет и точное воспроизведение ситуации на дорогах, которая постоянно меняется в зависимости от времени суток и погоды. В час пик шоссе забиты, а к ночи дороги пустеют, и только изредка пролетают полицейские автомобили... На заднем плане постоянно происходит столько всего разного, причем не имеющего прямого отношения к игроку, что просто диву даешься, как только компьютер успевает за всем следить.

В Midtown Madness есть как однопользовательский, так и сетевой варианты игры.

Трассы для однопользовательской игры достаточно разнообразны, чтобы периодически игрока посещало ощущение, что он попадает в разные города. Основной вариант

Паспорт

Midtown Madness

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Angel Studios
Издатель: Microsoft
URL www.microsoft.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: Pentium 166/ Pentium-II 300 МГц
RAM: 32/64 Мбайт
3Dfx III

однопользовательской игры — это гонка, в которой необходимо первым добраться до точки X, при этом не пропустив ни одного check-point'а.

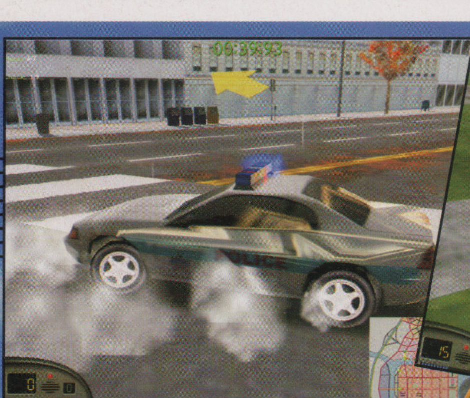
Более 50 трасс заставят вас изучить улицы Чикаго досконально. Погода постоянно меняется, идет снег, дует ветер... жизни в игру добавляет также и довольно развитая система повреждений автомобиля. Правда, степень повреждений вычисляется не по законам физики, а по каким-то другим правилам, может быть, это внутренние правила компании Microsoft...

Дороги в игре не ограничиваются стандартным набором улиц. Если повезет, то вам удастся побывать на речном побережье, на разводном мосту и даже под городом, в туннелях.

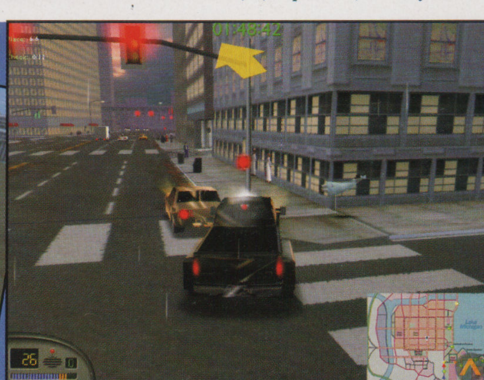
Довольно много пешеходов, они там присутствуют с явным намеком на Carmaggedon I-II. Однако оставьте мысль мимоходом раздавить хотя бы одного. Когда до заветной мишени остается всего пара метров, пешеход рыбкой отпрыгивает к ближайшей стене. И все! Сделать больше с ним ничего нельзя: даже если с разгону врезаться прямо в него, человечек не пострадает, более того, он просто не заметит вашего рвения.

Сложность игры во многом зависит от того, насколько правильно игрок подобрал машину для данной трассы.









Как уже было сказано выше, в Midtown Madness есть 10 машин, которыми при определенных условиях может воспользоваться игрок. Определенные условия таковы: игрок должен занять призовые места в нескольких гонках и пройти по очкам, которые компьютер считает для себя как «профессионал».

Midtown Madness предлагает игрокам два уровня сложности. Разница между ними заключается в том, что на более высоком уровне сложности компьютерные игроки ведут себя значительно умнее и агрессивнее, а также увеличивается количество checkpoint'ов на трассе.

Сложность игры еще во многом зависит от того, насколько правильно игрок подобрал машину для данной трассы. Так как каждая машина ведет себя на дороге по-своему, сначала рекомендуется объезжать ее (как мустанга) в режиме Cruise, причем в разное время дня и года. Трафик на дорогах постоянно меняется в зависимости от погоды и времени (к примеру, в час пик на первой трассе будет находиться одновременно более 2000 автомобилей).

А вот в сетевой игре машины под управлением компьютера на дорогах не мешаются. Объясняется этот феномен просто: пропускной способности среднестатистического подключения к Internet явно не хватит, чтобы синхронизировать данные о местоположении и поведении сразу 2000 машин. Существует несколько вариантов многопользовательской игры, таких, как простое соревнование и погони на полицейских машинах.

Формально с графикой в игре все в порядке. Но это только формально. Разумеется, все полигонное, хотя мне показалось, что деревья в Midtown Madness несколько подозрительные, но возможно, только показалось. Динамическое освещение, погодные эффекты, отражение на полированных автомобилях... Неплохо, но как-то, знаете, без души! В игре не за что зацепиться глазу, графические потуги программистов Angel Studios забываются через минуту. Разумеется, игрой поддерживаются все самые модные трехмерные акселераторы, как и следовало ожидать от продукта, выпущенного Microsoft, и, вероятно, потому же Midtown Madness предъявляет серьезные требования к оборудованию. То, что разработчиками заявлено как минимальные требования, скорее следует считать требованиями нереальными. Более или менее нормально на приличном разрешении и с нормальной детализацией Midtown Madness начинает давать 30 кадров в секунду на Pentium MMX 233 с 64 Мбайт RAM и второй Voodoo. Все, что слабее... Что ж, мои соболезнования.

В игре не за что зацепиться глазу, графические потуги программистов Angel Studios забываются через минуту.



Не бойся, гражданин бесполый пешеход, ничего плохого с тобой не случится. Фонарный столб — идеальная защита от моего бампера. Что-то вроде абсолютного убежища.

Зато управление хорошее. Непрофессиональные симуляторщики смогут спокойно управлять машиной кнопками, а профессионалы порадуются поддержке всех джойстиков, известных на этот момент науке.

Ну что тут скажешь? Игра получилась вполне ординарная, вполне в духе предыдущих частей. Графика несколько хуже оной в NFS3, играть немного менее интересно, чем в Carmaggedon... Но если враги украли все компакты, то и Midtown Madness сойдет. Денек поиграть в нее можно, особенно если погода дождливая.

Дешифрация сознания

Панков Николай aka Лыжник

«Работать вы будете Врагом в компьютерной игре. Своего рода актером. Подписывайте контракт и приступайте к работе».

Угол между крышей и горизонтом 25 градусов

Бутылка, прокатившись со стуком по столу, упала на пол и, стукнувшись о стоящую в кабинете наковальню, отлетела в угол, где и закончила свой путь в этом мире. И ведь, главное, никто ее не толкал, сама прыгнула. Я проснулся и выключил компьютер, потом подумал, посмотрел на часы и включил его снова. Проверив почту и деньги в кошельке, я пришел к выводу, что лучше бы они были наполнены как раз наоборот. Я удалил спам и положил в бумажник заныканные на черный день двадцать семь единиц денег, частично восстановив таким образом баланс сил в природе, оделся и вышел на улицу...

Той зимой мне катастрофически не хватало денег на новое увлечение, и я решил во что бы то ни стало найти работу. Проблемы было две: во-первых, я почти ничего не умею делать, а во-вторых, я паталогически ленив. Больше того, работать курьером или грузчиком я считал ниже своего достоинства, а посему твердо решил найти себе что-нибудь связанное с компьютерами. Начинать поиски работы надо с верных друзей, которые никогда не откажут мне в помощи, подумал я, и пошел к Филимону Севастоплюеву, с которым мы еще в детстве вместе попадали в милицию за то, что однажды под Новый год засыпали в замок оловянные опилки и налили туда воды, а когда там образовался лед, посоветовали дворнику прогреть замок паяльной лампой. Короче говоря, человек надежный и испытанный в боях.

— Привет, Филя! Широко улыбаясь, как я привык это делать, заявил я.

— А пшел ты, идиот, — пробурчала заспанная Филимонова рожа. — На часы посмотри! Семь утра!

— Ну Филя, ты что, зима ж на дворе! — продолжая улыбаться, ответил я. — На часах семь, за окном темно, так откуда ж мне знать, утро или вечер! Я вот по какому поводу: нет ли у тебя какой работки на фирме? Или у кого из знакомых? Уж шибко денюжки нужны.

Филимон смерил меня злобным взглядом, потом порылся в кармане и кинул мне в лицо обрывок газеты с каким-то адресом, после чего захлопнул дверь.

— Как раз для таких придурков как этот, — услышал я его бормотание под грохот задвигающегося засова.

Посидев час в блинной на Воронцовской и поразмышляв о том, что это заведение скорее можно назвать тараканной, поскольку этих милых насекомых тут явно больше, чем блинов, я поехал по указанному адресу. Местом, куда я приехал, оказалось НИИ, однако внутренние помещения были отремонтированы по высшему сорту, а заглянув в одну из приоткрытых дверей, я увидел оборудованную по последнему слову техники компьютерную лабораторию и серьезных дядь в халатах, колдующих над агрегатом, похожим на операционный стол. Через полчаса блужданий по коридорам я нашел указанную на клочке бумаги комнату и осторожно заглянул туда.



— Вы по поводу работы? — спросило меня некто, сидящее за столом, наблюдающее за мной сквозь черные очки а-ля Кот Базилио и нервно теребящее густую черную бороду.

— Именно, — отозвался я.

— Ну так вот контракт, подписывайте, — радостно захихикав глухим голосом, прогунделo некто.

— Эй, погодите, какой контракт, я же еще даже не знаю, в чем состоит работа! — удивленно сказал я.

— Подходят нам буквально все! — умело скрывая хищную улыбку в карабасовской бороде, отчего его рожа стала в два раза шире, заявило оно. — Видите ли, наш адрес у вас мог появиться только от надежных людей, а значит, вы нам подходите и наше предложение вам неинтересным не покажется! Работать вы будете Врагом в компьютерной игре. Своего рода актером. Подписывайте контракт и приступайте к работе.



Собачки... то ли кушать просят, то ли на пулю нарываются...

«Постарайся сделать игру как можно занудливее, может, геймеру надоест. Я вот уж давно тут по уровню все патроны прячу, чтобы ему сложнее было».



— Стоп! Стоп! Стоп! — завопил я. — Какой контракт, какой актер, какая работа?! Я же не умею играть серьезные роли и, вообще, у меня нет актерского образования. Мне надо подумать.

— Думать поздно! — безапелляционно ответили мне. — К тому же от этого голова болит. У нас одна вакансия, а документы партнерам сдавать сегодня. Либо подписывайте, либо свободны.

Я прикинул, какие у меня альтернативы, взвесил все за и против на своих явно перекошенных и несбалансированных весах и подписал. Потом почувствовал удар по затылку предательской наковальней и разливающуюся темноту.

Угол между крышей и горизонтом 32 градуса

Очнулся я в каком-то мрачном коридоре. Голые голубые стены, серые потолок и пол, надписи на каком-то мне неизвестном языке, в углу синяя металлическая дверь. Прошел два шага вдоль по коридору к двери и попытался открыть ее. Дверь не поддалась. «Заперто, догадался Штирлиц,» — подумал я. Внезапно я опустил взгляд и посмотрел на свою одежду. Оказывается, мысль о Штирлице пришла мне в голову не зря: я одет в белую форму немецкого офицера. Да, подумал я, дела. Я отошел в угол и решил подождать, что будет дальше.

Ждать пришлось недолго, вскоре дверь заскрипела и поехала в сторону, и в мой коридорчик проник здоровенный детина с абсолютно зверским выражением лица и ножом в руке. Я было хотел подойти и спросить, где я, собственно, нахожусь и почему ничего не помню, но, помимо моей воли, изо рта у меня вырвался крик «Spion!!!», а рука рефлекторно потянулась к висящей на поясе кобуре с парабеллумом. Детина, получив пару пуль, предпочел смотаться. Я выглянул за дверь и огляделся.



Них шизен! Я свой, я тоже компьютерный Врач!

Типичный немецкий бункер времен второй мировой войны: на стенах свастики и портреты Гитлера, в углу клетка с чьим-то скелетом. Я побродил по лабиринту коридоров, повстречав нескольких дюжих молодцев в серой форме и пару весьма симпатичных собачек, которые, впрочем, на меня никакого внимания не обратили. С солдатами я разговаривать не стал, опасаясь, что вместо нормальной речи опять получится что-то вроде того вопля про шпиона. Однажды, заглянув за угол, я увидел незабываемую картину: давешний детина стоял на коленях и жрал какое-то мясо из собачьей миски. Вспомнив его дикие, бегающие из угла в угол глаза, я решил не тревожить кушающего маньяка. Побродив по коридорам минут двадцать, я наткнулся на кого-то, одетого в синюю форму. В руках парень держал автомат. Я посмотрел ему в глаза и заметил в них проблески разума.

— Ну, чего вылупился? — внезапно спросил автоматчик.

— Извините, — ответил я. — Вы не скажете, где я нахожусь?

— Новенький что ли? Сказал бы я тебе, где ты находишься, да цензоры весь мат из игрушки вырезали. Небось, последнее, что помнишь, — подписание контракта?

— Ну да. И еще удар по затылку, — ответил я.

— Ага, знакомая картина. Короче, разъясняю: тебя оцифровали и хотели использовать как персонажа игры. Там какие-то эксперементальные технологии и все такое. Потом фирма, с которой ты заключал контракт, разорилась, и тебя продали буржуям, а те пихнули сюда, в Wolfenstein 3D.

— И что теперь будет? — спросил я.

— А хрен его знает. Постарайся сделать игру как можно занудливее, может, геймеру надоест. Я вот уж давно тут по уровню все патроны прячу, чтобы ему сложнее было.

— Да я не про это! Что со мной-то будет?!

— Да ничего, будешь вечно тут бегать. Или еще где. Тела от тебя не осталось, следов никаких. Так что привыкай к новой жизни, чувак!

— А зачем им вообще люди в играх?! Спрограмировать никого не могут?!

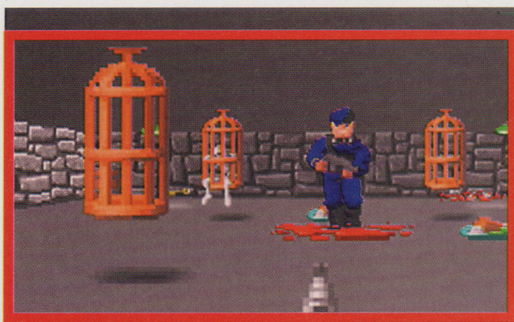
— Да могут. Тут большинство ненатуральные, встречал, наверное, таких: бегают, ни на кого внимания не обращают. Мразь.

— За что ты их так? Союзники все-таки...

— Какие союзники?!Мясо пушечное! Кретины, все пришить хотят маньяка нашего.

— Маньяка? Это того, что с ножом бегает? Так я так понимаю, это игрок. У нас же цель его убить, — сказал я, решив, что раз уж я те-





Это — я. Взгляд от лица геймера. Видели бы вы его лицо...

перь тут живу, то надо жить по местным правилам.

— У нас цель, видите ли! На кой ляд нам его убивать, а?! Он, сволочь, все время лоадается, скотина такая... Надо игру затягивать, чтоб ему надоело.

— Ну ладно, ты ж тут старожил, тебе виднее. Пошли тогда двери что-ли забаррикадируем.

— Двери? А что, это мысль! Молодец, соображаешь!

Забаррикадировав несколько дверей, мы решили пойти покататься на лифте, раз уж делать все равно нечего. Мирон, именно так звали автоматчика, рассказал мне о том, как недавно нашел кучу каких-то золотых рюмок и, расставляя их по пути следования «героя войны», заманил его в комнату и там запер на ключ. Но какой-то солдат открыл дверь и выпустил промучившегося час маньяка.

Внезапно дверь лифта открылась. На пороге стоял уже знакомый герой со здоровенным пулеметом в руке. «Шпион!!!» — рефлекторно закричал я. И упал, скошенный длинной очередью из мясорубки.

Очнулся я в том же лифте. Рядом стоял Мирон и пытался отчистить форму от своей же крови. На полу тоже была кровь, очевидно моя.

— Я что, бессмертен? — задал я первый пришедший в голову вопрос.

— Да нет вроде, — ответил Мирон. — Мне тут Сергей Вячеславович объяснял, что у нас вроде по 255 жизней, а потом ты окажешься в какой-нибудь другой программе. Он гнал что-то про какие-то там байты-шмайты. Тоже мне, гений. Это он придумал оцифровку человека. Сам же на себе и попробовал, а потом его первым и продали буржуям. Он тут был каким-то доктором-садистом, но на прошлом уровне его окончательно замочили 255-й раз. У меня, кстати, одна всего жизнь осталась, так что недолго мне тут с тобой базары базарить. Ну ладно, пойдем что ли посмотрим, как наш маньяк Гитлера замочит? Я, правда, один раз уже видел.

На это зрелище действительно стоило взглянуть. Сначала они кругами бегали по комнате, причем герой-с-пулеметом постоянно стрелял и жрал аптечки, обильно рассыпанные по кабинету Гитлера. Потом с Гитлера упал скафандр, и вскоре его превратили в решето. Он так трогательно сказал что-то вроде «Эвер, ауффидерзейн...» К несчастью, вслед за ним маньяк замочил и нас. Мирона я с тех пор не видел.

Следующие 253 жизни превратились у меня в вечный бой, но вскоре мучения закончились. Никогда не забуду перекошенную рожу маньяка с неизменными бегающими глазками, крамсающего меня ножиком, так как все патроны я тогда благополучно запихнул в лифт и отправил на предыдущий уровень, куда игроку путь закрыт.



«Хрю! Хрррррррю! Хрю!» — завопил я пуще прежнего и побежал в другую сторону. Пусть помучается. Слышит-то он отлично, а вот разглядеть не сможет.



Угол между крышей и горизонтом 38 градусов

«Хрю, хррю, хррррю!» — кричал во всю глотку я, громко цокая копытами по каменному полу. Я знал, что Думер меня не видит. По некоторым признакам я вычислил, что монитор у него не новый и нас, монстров с невидимостью, он заметить никак не может. Уже 132 жизни я бегал по игруше DOOM, и не могу сказать, что она мне понравилась. Несколько раз ловил себя на ностальгических воспоминаниях, но не о реальной жизни, а о немецких бункерах. Где, где вы, милые доберманы? Где мой верный парабеллум? Где, в конце концов, тот милый дяденька с лицом убийцы? Нет, все это ушло безвозвратно. Вместо доберманов бегают какие-то криворожие ублюдки, оружие какое-то жуткое, давеча вон противник звезданул в меня ракетой, так она мало того что сама навелась, так еще и прибила с первого удара...

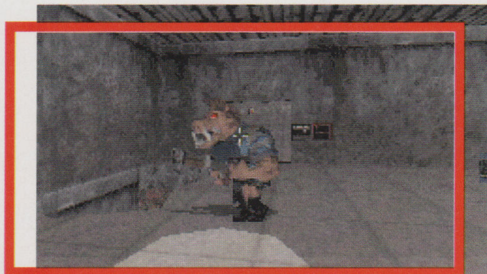
«Хрю! Хрррррррю! Хрю!» — завопил я пуще прежнего и побежал в другую сторону. Пусть помучается. Слышит-то он отлично, а вот разглядеть не сможет. Внезапно резко посветлело. Включил коррекцию цветовой гаммы, гад! Теперь может и пристрелить. Тоже мне, враг. Вон тот и с ножиком не боялся на меня пойти, а этот вообще ближе чем на расстояние выстрела не подходит. Забодай его комар. Хотя нет, не комар. У меня это гораздо лучше получится. У, редиска. И главное, в скафандре каком-то бегает — рожи евонной не видно. Вообще, безликий какой-то противник, ну чего с таким воевать? Я не понимаю, у кого фантазии хватило создать такое чудовище на нашу голову. Куда делись старые добрые времена,



когда противника называли не иначе, как «наш маньяк»?...

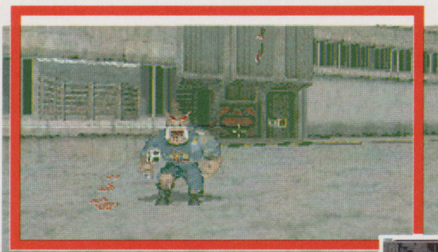
«Хрююююю! Хрррю! Хрююююю!» Нет, Мирон был коренным образом неправ. Надо не затягивать игру, а просто все время убивать его и доводить глупыми воплями. Все равно я при нем ничего, кроме своего хрюкающего рычания, издавать не могу. Мне объяснили, что это связано с его звуковыми картами: они, якобы, могут воспроизвести только то, что в программе заложено. Кто объяснил? А это я недавно встретил Сергея Вячеславовича — вот это человечище! Он не сдался, он обещал навалять этим геймерам. Оказывается, он, когда был немецким доктором-садистом, продолжал свои эксперементы. Только теперь не оцифровка живых людей, а децифровка монстров. И все то, что програмистами было выдано за результаты его садистской деятельности, на самом деле было неудавшимися экспериментами по децифровке. Пока, правда, никаких утешительных результатов. Сергей Вячеславович говорит, что это потому, что монстры тупые и на них пока никаких опытов не поставишь, так как они не реагируют. Но он не унывает. Судя по темпам прогресса, AI через год-другой усовершенствуют достаточно для продолжения, а пока нам, как говорится, день продержаться да ночь простоять.

«Хрррю! Хрррю! Хрю!» — надрывался я. Ну когда же этот деятель устанет от моих воплей, а? Я бы уже не выдержал. План у нас хитрый до безобразия. Когда он прибежит убивать ненавистный ему источник звуков, то получит в спину горящий череп. Маша с утра сидит в засаде, а я тут все бегаю и хрюкаю. Маша надежный союзник, сильный.



Она выглядит, как здоровенный летающий мяч, который умеет плеваться огненными черепами. Правда, она слегка не в себе и лютой ненавистью ненавидит геймеров, однако я ее в этом не виню. У нас у всех в крови заложена ненависть к людям в скафандрах. Своего рода расизм.

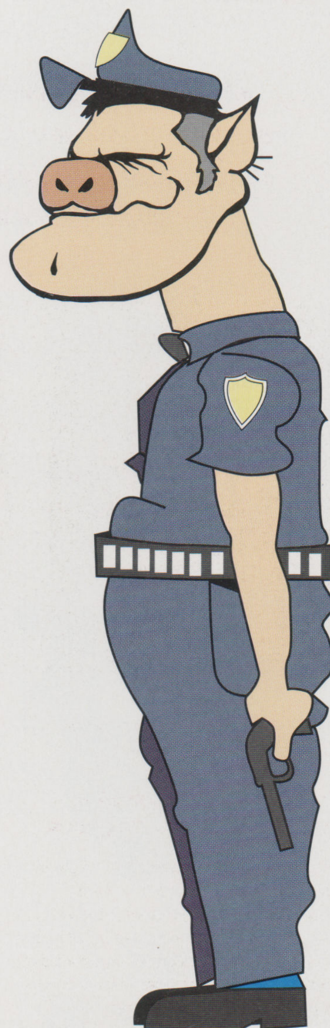
«Хрюю! Хрюююююю!», — продолжил я свою незамысловатую песнь. Но вот он появился. Меня не видит, значит, подойдет ближе. Так. Давай. Отлично, он на линии огня. Проклятый десантник успел пару раз выстрелить в меня из винтовки, но он не учел, что я тоже могу одеться в бронежилет. Два черепа врезались ему в спину, он обернулся посмотреть откуда, и тут я врезал ему своим копытом. Отличная работа, Маша. Мы начали бегать по телу поверженного противника, чтобы ему мало не показалось. Я заметил, что он не нажимает пробел, а почему-то следит за мной, валяясь трупом. Вдруг мы услышали истошный вопль IDDQD на другом конце уровня и решили, что, может быть, доводить юзера было не такой уж умной идеей. Через пять минут мы поняли, почему вторая часть игры называется Hell on Earth. Этот гад может устроить ад из чего угодно, читер проклятый. Через некоторое время всех на уровне он перебил и исчез, а потом стены лабиринта начали рушиться: DOOM удаляли.





Что тут говорить? Надпись на стене видите? Ну и все!

«Теперь я выгляжу как свинья в костюме полицейского.»



Угол между крышей и горизонтом 43 градуса

Я автоматически передернул затвор винтовки. Надо же, какое свинство. Это я про себя. Теперь я выгляжу как свинья в костюме полицейского. Да еще и с дробовиком. AI еще недостаточно развит: мои собратя по оружию все такие же недоумки, как и раньше. Правда, я научился их уменьшать при помощи одного полезного устройства, которое враг считает своим оружием, и расставлять на уровне по своему усмотрению. Враг наш теперешний — это нечто. Во-первых, его зовут Дюк, представляете? Я бы от одного этого повесился. Но нет, это еще не все! У него и фамилия под стать — Нюкем. Смех да и только! Я бы с такой фамилией дома сидел, а не бегал тут, истребляя честных людей. Или свиней. Кстати, со своей свинской сущностью я примирился довольно быстро. У меня еще при жизни был один друг, говоривший, что «я есть бог уся свинска челядь!», и весьма гордившийся этим. Хотя неясно, почему мне всегда выпадают роли какой-то мелкой нечисти? Почему я не самый крутой монстр на уровне? Уж я бы ему показал! С моим-то умом, да с возможностями главного. Но это все несбыточные мечты.

Я задумчиво брел по коридору и вдруг услышал под ногами какой-то писк. Опустив глаза, я заметил маленькую коробочку и вырывающийся из нее луч лазера. Это было последнее, что я успел заметить. Очнулся я в жутком состоянии. Оказывается, я был отброшен взрывом на дверь и меня еще несколько раз раздавило. Спасся я только потому, что разорвавшийся рядом снаряд ракетницы отбросил меня еще дальше. Нет, кто из нас свинья, это еще вопрос! Ставить противопехотные мины! Вот ведь! Уж на что был Думер мерзким, уж на что оружее неправильное использовал, вроде БФГ, а такого даже он себе не позволял. Нет, Дюк меня достал. Прtивопехотные мины запрещать надо.

В сердцах я подошел к какому-то плакату и ровными большими буквами написал: «Дюк Нюкем — Маст Дай!» Я пошел по улице в сторону какого-то здания и внезапно услышал, как за углом кто-то сказал: «Даааааааа! Я крут!». Я осторожно выглянул. Посреди улицы стоял Дюк с ракетницей под мышкой и ракетным ранцем за спиной. Он жрал какие-то таблетки. «Наркоман», — подумал я. «Сам ты наркоман», — подумал Дюк и разрядил в меня ракетницу.

Очнулся я от какого-то шума наверху. По небу летал Карлсон. Ну слава Богу, подумал я. Попал в какую-то добрую игру со сказочными персонажами! Скоро, небось, и Чебурашка подвалит. И Чебурашка подвалил. Правда, он почему-то выглядел совсем как Карлсон, только не летал, и оба они были похожи на Дюка Нюкема. Условно называемый Чебурашкой поднял взгляд в небо и вдруг выстрелил в Карлсона какими-то синими кристаллами, но не попал. Вскоре с неба упала какая-то трубочка. Позвенев о землю, она взорвалась. Чебурашка отлетел на несколько метров и начал из-за угла поливать Карлсона ракетами с обеих рук. Так я вперые увидел Deathmatch.

«Ну, это уже слишком», — с раздражением подумал я. — «Ну ладно, нас, монстров, но себя-то они за

что? Даже мы, чудовища, не уничтожаем себе подобных! Нет, этот гад мне не нравится». И я решительно пошел к электрическому стулу.

Угол между крышей и горизонтом 48 градусов. Едет

Я оглядел себя и удовлетворенно притопнул ногой. По уровню раздался чудовищный грохот. Не знаю, насколько я крут, но, по крайней мере, я большой. И что самое приятное — я белый и пушистый! Белая мягкая шерсть покрывает все мое тело, и лишь местами она заляпана кровью. Ну что ж, пойду поищу противника и порву на кусочки. Заодно узнаю, как он выглядит.

Внезапно я услышал шаги. По лестнице ко мне кто-то поднимался. «Здорово»,— подумал я. — «И искать его не надо». Мужик поднимался с явно недобрыми намереньями. В руке он нес всего лишь топор. Посмотрев на меня, он вдруг сказал: «Оба! Медведь!». «Я — Шамблер, Шамблер, Шамблер! А вовсе не медведь! Как хорошо мне, Шамблеру, квакеров давить!» — сказал я и побежал на врага. Я успел только пнуть его — квакер быстро сориентировался и убежал в обратном направлении.

— Во первых, не в рифму, — сказал кто-то у меня за спиной. — А во вторых, он щас оружее покруче найдет и вернется.

Я обернулся. Передо мной стоял толстый мужик со связкой гранат. Почему-то, глядя на его одичавшую физиономию, вспомнилась фраза: «Бабка, немцы в селе есть?».

— Ты кто, чудо? — спросил я.





— Я — Огр-Гранатометчик, — ответило чудовище. — Веду тут смертный бой не ради славы, ради смерти на земле.

— Это похвально, — ответил я, — а что, ты тут Сергея Вячеславовича не встречал?

— Встречал, но он сказал, что тут абсолютно нельзя работать. Средневековая обстановочка. А ты-то, случаем, не Микола?

— Микола, — отвечаю, — а что?

— А тебе Вячеславович письмо оставил, он его на какой-то руне выгравировал, но руну этот недоумок спер. Так что тебе придется его сейчас убить.

— Ну что ж, — улыбнулся я, — придется так придется. А тебя, кстати, как звать-то?

— Я — Антон. Я у Сергея Вячеславовича лаборантом был когда-то.

— Так ты тоже причастен к созданию этого кошмара?

— Да не без того. Но я ни в чем не виноват, это все Борода. Четвертков, ты его видел, наверное, он вербует людей. Он и меня оцифровал и в комп засунул. А потом продал нас всех. У, злыдня. Ничего, мы ему еще покажем, щас главное письмо достать.

Через некоторое время по лестнице снова загрохотали шаги и показался Квакер. Антон кинул в него гранату и приготовился к рукопашной, но все оказалось не так просто. Квакер был вооружен на редкость хорошо, мы даже не могли близко к нему подобраться, и тогда я крикнул: «Антон, действуем хитростью, сдавайся!!!» — и поднял руки. Между правой и левой моей рукой проскочил разряд, и ослепительно синяя молния ударила в грудь игроку.

— Ага, хороши у тебя хитрости, — заржал Антон, доставая из ошметков Квакера руну.

«Я хочу завоевать реальный мир! Я — чудовище, и ничто чудовищное мне не чуждо!»

— Да, не жалуемся, — ответил я, с удивлением рассматривая свои руки.

— На, прочти, — кинул Антон мне руну.

В послании было сказано, как во время игры в Internet'е активировать систему пересылки меня по какому-то адресу, и во время ближайшего же матча мы с Антоном так и поступили.



А это мой друг. Видите, какой миленький?

Угол между крышей и горизонтом 63 градуса. Съехала

Появились мы в просторном зале, уставленном какими-то агрегатами, причем некоторые из них выглядели весьма странно. По залу ходило множество людей, причем судя по всему, все живые. В центре стоял стол, за которым сидели трое и рассматривали какие-то чертежи.

— Здравствуте, меня зовут Микола, — представился я. — Вы не скажете, что это за игра?

Трое рассмеялись.

— Привет, привет, — сказал сидящий во главе стола Сергей Вячеславович, а это был именно он.



— Видишь ли, это не игра. Мне удалось связаться со своим Квакером, который, кстати, оказался неплохим программистом, хотя и тратит большую часть времени на эти дурацкие игрушки. Так что мы с ним создали это место. Оно находится вне игр, в Глобальной Мировой Сети. При этом у нас есть возможность проникать в любую игру, которая проходит в Internet'е. Сейчас появилось множество клонов Quake, причем из некоторых нам удалось стащить кое-какое оборудование. Вскоре мы сможем материализовать монстров в реальной жизни.

— И что, мы сможем вернуться? — обрадованно спросил я.

— Вернуться? А кто тут хочет вернуться?! — ухмыльнулся Сергей Вячеславович. — У меня другие планы. Я слишком долго прожил как ученый-садист в немецком бункере! Мои планы идут несколько дальше, я хочу завоевать реальный мир.

— Но зачем?! — недоуменно спросил я. — Зачем нам реальный мир если у нас куча своих?!

— А чтоб был! — последовал ответ. — Они долгие годы издевались над нами, расстреливая из разных видов оружия! Теперь наша очередь! В конце концов, Я — чудовище, и ничто чудовищное мне не чуждо!

— Но если мы выпустим в мир безконтрольный ужас, то от мира ничего не останется!

— Так почему же безконтрольный. Вот ты и тебе подобные и будете его контролировать. Ты, например, отсюда будешь руководить отрядом Death Knightos. А если лично тебе не нужен мир, то можешь своей долей и со мной поделиться. И потом, неужели у тебя нет ни к кому счетов?

— Ну, вообще, конечно есть, — подумав ответил я. — Ладно, черт с вами. Мир так мир.

— Вот и замечательно, — рассмеялся Сергей Вячеславович. Внезапно лицо его посуровело. — Встретишь Бородатого, не убивай его. Он МОЙ!

С тех пор было много вылазок в разные игры, много оборудования захвачено, из него построена установка децифрации. Наши кладовые ломятся от оружия разных миров, начиная от магических мечей и заканчивая бластерами. С появлением новых технологий в реальном мире мы смогли выдрессировать чудовищ так, что они послушны любому нашему приказу, и отряды их лишь ждут команды, чтобы ринуться в бой. Мы почти готовы. Ждите, геймеры. Скоро.

Вот дернуло же меня за ногу написать обзор по Aliens vs Predator. Да еще так, что господам редакторам понравилось! Насели на меня, как танки на Курскую дугу. Так ты, оказывается, то... Так ты, оказывается, это... Скрытый талант... Цветаева в детстве, отрочестве и в моих университетах... Развивать надо... Учиться, учиться... (ну, дальше вы знаете.) Хорошо хоть не Ковалевская...
Каждый божий день, стоит мне вглючить<слово верное> машину, тут же начинают сыпаться провокации. Что пишем? Над чем работаем? Когда же мы увидим?.. Назвалась груздем... Умучили совсем. Я думала, думала (да умею я, не надо смеяться) и решила — а напишу-ка я вам рейтинги. Бестолковые, разумеется. Топ-дядек.
А что, Топ-теток можно, а дядек нельзя? Можно, сказала я. Можно? — задумались редакторы. Можно! — одобрил Главный. Дальше продолжать?
Вы только не подумайте, что я, там, обиделась или еще чего. Хороший был женский рейтинг, да и феминизмом я не перенасыщена, в забой мне вовсе не хочется и в космос тоже, вот разве что на Луну слетать в отпуске... Вдвойне приятно, что мое скромное имя тоже было представлено, причем, как мне помнится, сразу в двух номинациях: Мисс Мегаочарование (почетное третье место) и Мисс коварная Мегазловреда (менее почетное четвертое).
М-дямс, господин Юрий Травников, вы потрясающе логичны и последовательны...
Буду про дядек писать, хотя в глубине сознания я мужскую половину так почти никогда не величаю. Но, какие-никакие, а все ж традиции, хоть и маленькие. Мега-тетки и, значит, Мегадядьки. Быть по сему!
Ну и вот вам, получайте.

Woodoa Crush


Дюк Нукем. А вы что подумали?

ТОП-МЕГАДЯДЕК

ОТ ВУДЫ КРАШ, ЕДИНСТВЕННОЙ, ХММM... ТЕТКИ МЕГАРЕДАКЦИИ


Вор. Гаррет. /Thief/

КАК Я СИДЕЛА И ДУМАЛА, или КОГО И КАК НОГИ КОРМЯТ

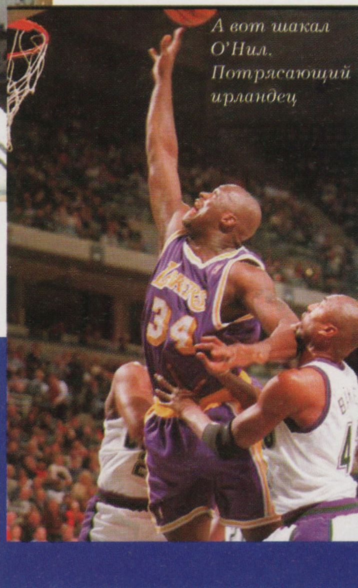
Сидела я в уютном кресле, иногда с поджатыми ногами, иногда, когда уставала поджимать (они у меня довольно длинные, говорю абсолютно без всякой скромности), я их вытягивала. Компьютера рядом не было, он меня, если честно, наводит на мысли, от работы совершенно далекие. На коленях у меня лежал здоровенный телефонный справочник (за 1997 год, кому интересно). На справочник я положила тетрадку в клеточку, и шариковой ручкой я выводила в ней, кого из дядек я, собственно, помню и чем эти самые дядьки привлекательны.
И вот, что я обнаружила где-то на четвертой минуте своего праведного труда. Плохо в виртуальном мире с дядьками. Нет, не совсем (абсолютно) плохо, но значительно хуже, чем с тетками (ох уж мне эта терминология...) Неяркие они почти поголовно. Я бы даже сказала, блеклые, клеклые и какие-то совершенно квелые (не путать с клевыми!). А что тут поделать? Разрабатывают игры ведь тоже, в основном, дядьки (миссис Вильямс, я ничего такого, чесслово!), а дядьки в своей исходной волосатой брутальности (я не говорила, что это плохо) очень любят на нас, на женский пол заглядываться. И не просто заглядываться, а еще и управлять по возможности. В жизни-то, видать, не сильно получается... Отсюда все Лары и иже с ней и желательно с тыльной стороны.


А это спец. агент Малдер. Душка из /X-Files/


Это, конечно, Император из всех подряд /Star Wars/

нему тараканы только с двойной страховкой и ледорубами передвигаются. Форт-Нокс с оловянными глазами. Весь в пальцах. Излагаю по уровню крутизны.

1. Дюк Ньюкем. Ну еще бы! ДОСовский герцог с пулеметом и подтяжками. Вы небось думаете, Лара — самый одиозный игровой персонаж? Куда ей!.. Со всеми своими полигонами, девица может либо нравиться, либо нет, но такой бури чувств, которую вызывает мистер Ньюкем в душах геймеров, просто не может родиться от ординарного героя. Его можно либо любить до одури, либо ненавидеть с такой же силой. Аргументов достаточно у всех. И все сильные. Да, герой спрайтовый. Да, движок корявый и неудобный в настройках. Ну и что? Зато, Дюк — единственный в мире персонаж шутеров, обладающий чувством юмора. Гы, это тоже не всем нравится, особенно тем, кто не сподобился... А по-моему, народ просто не въезжает. Вот некоторые тут (не буду указывать пальцем, хотя могла бы) считают Дюка самовлюбленным придурком. И напрочь не замечают, ни иронии, ни напускной комичности, так умело вложенной в уста герцога провокаторами из 3D-Realms.


А вот шакал О'Нил. Потрясающий ирландец

Чтоб «если я сказал прыгать — прыгать!» А эти стойки на руках... А потом у меня закончился томатный сок и пришлось бежать в магазин. Между прочим, вот вам мой фирменный совет: томатный сок — лучший стимулятор вдохновения (с) Woodaa Crush. И вот, пока я за ним бегала, во мне открылись бездны. И в этих безднах обнаружился симпатичный наборчик тех самых дядек, в которых (за которых, против которых) я играла. Волка ноги кормят, припомнилась мне народная мудрость, плавно перетекла в нужный род (в женский естественно) и, с победным воплем «Волчиха я!..», купила сразу три пакета, вернулась на вышеописанное рабочее место и принялась излагать. Снова на коленях. Лишний раз подтверждая волчью сущность заработка.

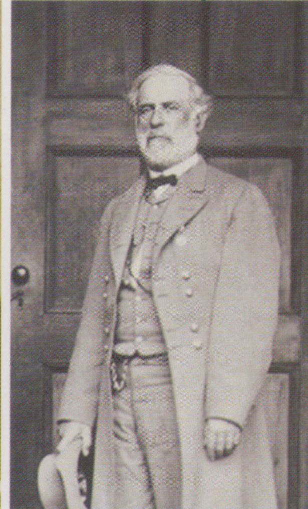
И ЧТО Я НАДУМАЛА

МИСТЕР МЕГА-КРУТОЙ ДЯДЬКА

Вот ведь словечко прицепили к «великому и могучему». Крутой... Иногда вот так устроишься поудобнее и начинаешь копаться в филологии. И видится этот «крутой» толи вареным не менее десяти минут, либо таким, что по

Nukem must die». Люблю, короче, если кто еще не догадался.

2. Энрик. Это такой здоровенный бородатый детина из Die by the Sword. Тот еще дядька. Настоящий мужчина, у которого на первом месте всегда выступает здоровенная железяка, а потом уже философствования. Фрейдизм воплощенный в 3D-графике. Вся игра на этом выстроена — носится огромный мужичина по подземельям, как Чапаев, только без лошади, и рубает мечищем все, что навстречу выскочит. И потом Энрик выступает за единственно правое дело, за которое можно вообще выступать — за честь женщины. Ну, в самом деле, зачем монстрюги похитили подругу героя? Ошибочка вышла, фатальная причем. Не знаю уж, что там Энриком двигало — любовь или братство по оружию, или оскорбленное чувство собственника (я все же надеюсь на первое), но деятельность его мне понравилась.



Генерал Грант и его главный оппонент генерал Ли.


Piece of Cake, baby!

Дюк Ньюкем — герой плаката и вынужден этому соответствовать, он и соответствует, периодически сам над этим подтрунивая. Да что там, он даже у самих монстров в почете и уважении, недаром по всей игрушке развешаны высокохудожественные транспаранты, с идеологическими воззваниями: «Duke

3. Джон Р. Блейд, боевик из Sin. Этот создан для того, чтобы быть крутым. Груда мышц и рефлексы. Юмора нет. Совсем. Умеет спасать цивилизацию. Умеет стрелять. И стрелять. И стрелять... Надо сказать, на Блейде разработчики вовсю оттянулись. Это персонаж противоположный Дюку. В него играть не весело, но смешно. Он еще и полковник. Вот как хотите, так и понимайте.

4. Шакил О'Нил. А чем не игровой персонаж? Еще какой! (см. NBA 97, 98 и т. д.) Большой. Сильный.

Ловкий. А уж если пальцы веером расставит...

МИСТЕР МЕГА-ЗЛОДЕЙСКИЙ ДЯДЬКА

1. Это, конечно же, **Малколм Меткальф** — чудо-доктор из The Blackstone Chronicles. Нет, он, как и все приличные маньяки, уверен, что творит добро... Вот только весьма экзотическими методами. Ну вот зачем он замучил мальчика, который думал, что он девочка? Доктор, наверное, просто не знал анекдот про жука, которому по очереди отрывали лапы, пока тот не перестал слушаться и ползать. С диагнозом «оглох»... А может и знал, но не считал это анекдотом. Считал руководством к действию. И действительно, после удаления всех органов мальчик перестал утверждать, что он девочка. Слава прогрессивной психиатрии!

2. Главные злодеи из Fallout и Fallout 2. У обоих амбиции.



Жажда мирового господства, не больше не меньше. И никакой разборчивости в средствах достижения. Нет, ну сами посудите, каково жить после ядерной катастрофы, когда на тебя ЕЩЕ кто-то претендует. А то и в мутанта превратят. Для лучшей производительности труда. Делали из нас уже... Так что поделом кровопивцам. Long live Vindikator!

3. Это, конечно, **Император Палпатин** из многочисленных Звездных Войн. Этот злодей по должности. Я знаю кучу народа, который Императора уважает и, вопреки официальной политике, считает его своим парнем. Я к имперским поклонникам не отношусь по причине того, что мне очень Йода нравится. Ушастый такой... Да и не фига было Анакину Скайуокеру руки отрывать, превращая его в Дарта Вейдера. Шлем, это, конечно, здорово и романтично, но руки-то зачем?

МИСТЕР ДЯДЬКА МЕГА-КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Чем не номинация? Ну, помните кино с Брюсом Виллисом? Вот и здесь я привожу тех дядек, которые оказались в нужном месте, в нужное время. И показали всем поганцам, где раков маринуют.

1. Бен Вотсизнейм, байкер из Fullthrottle. Попробуйте убедить меня, что он не первый? Это же чудо, а не герой. Настоящий, без всякой иронии. У Бена погиб друг. Враги пытаются расправиться с его любимой



девушкой. Ничего у вас не выйдет, господа нехорошие! Вы вышли на Дорогу, а здесь другие законы! Здесь вам не помогут ни связи, ни немереная ваша подлость. Здесь впереди всегда будет герой, а врагам останутся в лучшем случае выхлопные газы его байка.

2. Гордон Фримен из, естественно, HalfLife. Вот ведь непруха парню. Просто ученый. Просто нажал кнопку. И тут полезла изо всех щелей разная сволочь. Я не ругаюсь, как этих



Блейд. Маньяк-женоненавистник. (Sin)

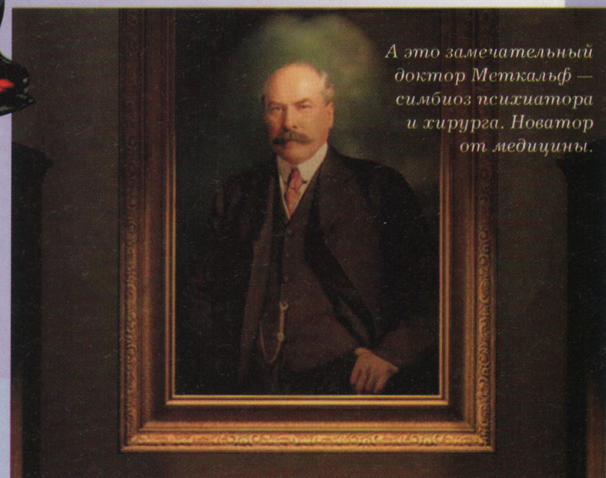
дядька. Мало того, что у него крутая тачка и полное отсутствие помпезных амбиций, он еще и неглуп, неожиданно тонок и совершенно сказочно великодушен. И любви не чурается, не желая впрочем смешивать ее с образом жизни. Он



М-м-м... Ларри...

монстрюг еще назовешь-то? Ну и пришлось физику становиться героем-одиночкой. Хорошо, хоть костюмчик подкинули чудодейственный. С возможностью восстановления отстреленных функций. Никто не заставлял Гордона спасать мир, просто пришлось это сделать для того, чтобы выжить. Настоящий мужчина, как мне грезится, должен быть именно таким. Пока его не трогают — умным и мирным. Но уж если кто покусился на жизнь и здоровье, бери любое оружие, хоть монтировку, хоть гранатомет и покажи мерзавцам, кто в доме хозяин. А будешь ныть, живо переделают в мутанты.

3. Воины из Might & Magic VI. Я в них толком не играла, если честно, мне такие игры надоедают быстро. Но вот мой шеф честно отбарабанил всю РПГ'ешку до победного конца. Мы уже описывли этих героев в первом номере нашего журнала. Звали их Вася и Петя ВасинБрат. Этим героям тоже не повезло, только немного по другой причине. Вот захотелось разработчикам, чтобы они воевали, и пришлось воевать. А вокруг тишина, птички, травка,



А это замечательный доктор Меткальф — симбиоз психиатора и хирурга. Новатор от медицины.

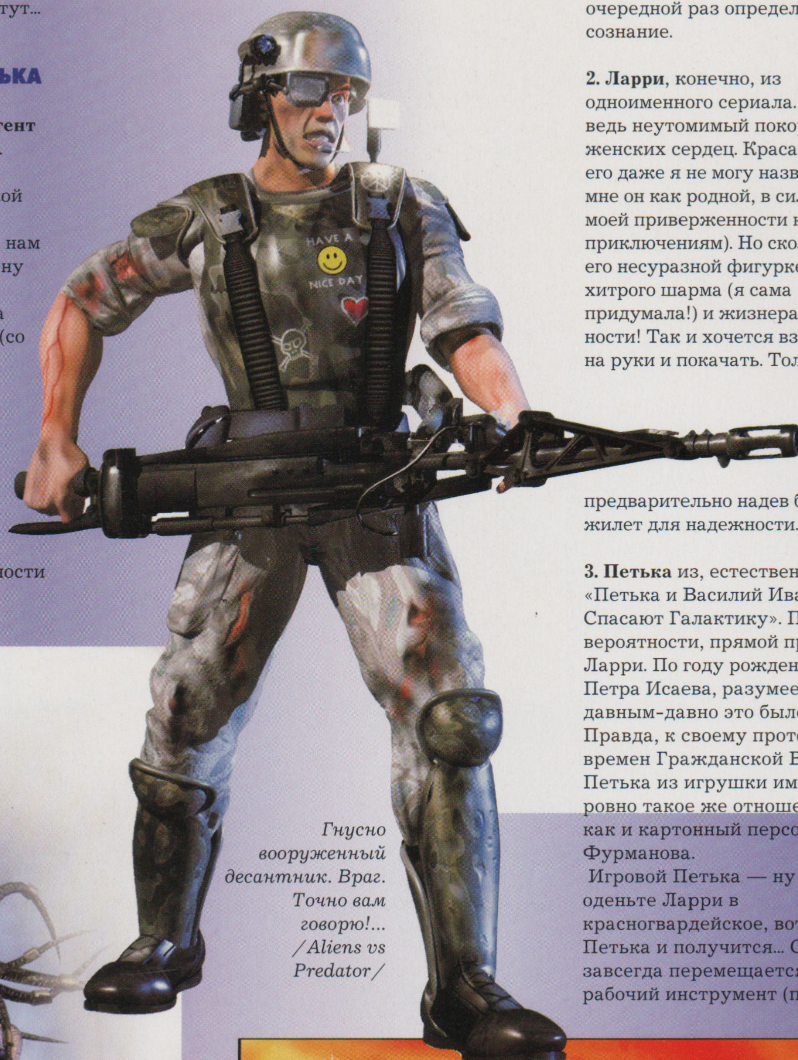
буколитические пейзажики, девушки в длинных платьицах, но не поваляешься на лоне природы, надо хватать оружие, искать на свою заднюю управляющую часть (вид-то из глаз, значит управление сзади) приключений. Да еще и приходится ограничивать умственные способности персонажей в угоду их брутальности. А иначе сожрут мирные, до тех пор, как вы к ним не ворветесь, нелюди.

4. Ну и, конечно, **Марк** из Sanitarium (Шизариума, по-нашему). Этому совсем «повезло». Каково это, интересно, проснуться в психушке, лишившись имени и даже собственного лица. Вот это с Марком и случилось. Всю дорогу голова у героя заключена в кокон из бинтов, поэтому о его внешности судить не приходится. Обладает женой, почившей младшей сестрой и весьма болезненным воображением. Да еще и сам врач в придачу. Крутись тут...

МИСТЕР МЕГА-СТРАННЫЙ ДЯДЬКА СИМПАПУЛЬКА

1. Специальный агент Малдер из X-Files. Красавчик из телесериала, с такой неохотой перекочевавший к нам в компьютер. Нет, ну где это видано, столько торчать на одном телеэкране (со всеми своими красными туфельками в придачу) и едва появиться в геймсиквеле. Воззрения у дядьки вполне соответствующие занимаемой должности — все из себя специальные. Сами подумайте — всю свою работу проводить в поисках инопланетян и всяких оккультных гадостей. Поневоле станешь темных углов опасаться. Бытие в очередной раз определило сознание.

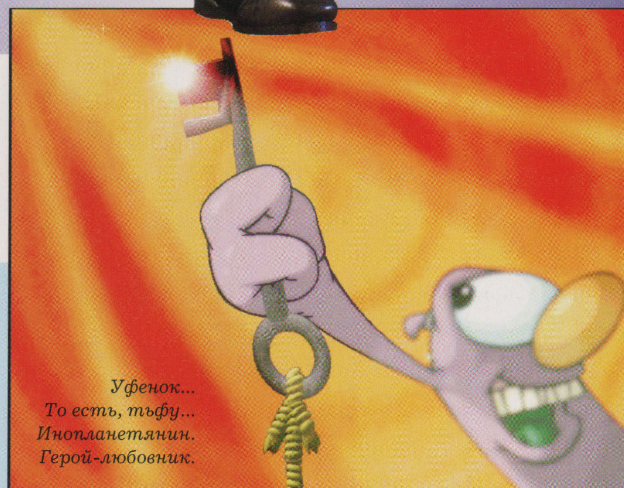
2. Ларри, конечно, из одноименного сериала. Вот ведь неутомимый покоритель женских сердец. Красавцем его даже я не могу назвать (а мне он как родной, в силу моей приверженности к его приключениям). Но сколько в его несуразной фигурке хитрого шарма (я сама придумала!) и жизнерадостности! Так и хочется взять его на руки и покачать. Только предварительно надев бронежилет для надежности.



Гнусно вооруженный десантник. Враг. Точно вам говорю!... /Aliens vs Predator/

3. Петька из, естественно, «Петька и Василий Иванович Спасают Галактику». По всей вероятности, прямой предок Ларри. По году рождения Петра Исаева, разумеется, давным-давно это было... Правда, к своему прототипу времен Гражданской Войны, Петька из игрушки имеет ровно такое же отношение, как и картонный персонаж Фурманова.

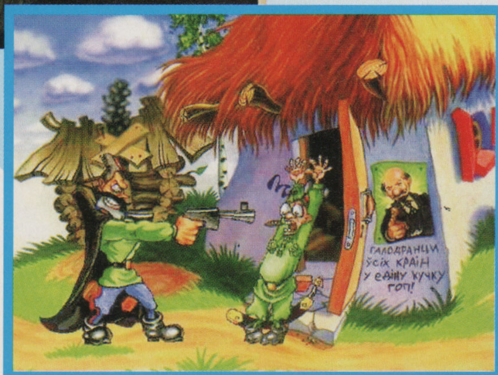
Игровой Петька — ну оденьте Ларри в красногвардейское, вот Петька и получится... С ним завсегда перемещается рабочий инструмент (поди, подай & so on) в кавказской бурке. Зовется Василием Ивановичем. На Чапаева похож усами. Но Петька хорош, вот только чересчур говорлив, хотя



Уфенок... То есть, тьфу... Инопланетянин. Герой-любовник.



Ну этих всех вы знаете. Чё говорить-то? И так все ясно!



некоторым девушкам это и нравится. Методы выхода из затруднительных положений у Петьки весьма неординарные. Чего стоит переодевание в корову для скрытности перемещения...

4. Ну и, конечно, **Инопланетянин** из UFO'S. Определенно симпатяга, несмотря на всю свою чуждую расцветку. Мог бы попасть в категорию «Крепких Орешков», но на орех не сильно похож. Да и методы у него отличаются. Милый, и любит Утку. Любовь зла... Но это не тот случай. Утка тоже зверь крайне симпатичный.

МИСТЕР МЕГА-СТРАШНЫЙ ДЯДЬКА

1. Это, разумеется **Хищник** из Aliens versus Predator. Вид у парня тот еще. Помните, как Шварценеггер пристально вглядывается в супротивника, когда тот снимает маску? Минута молчания, а потом придушенное замечание, вскользь так: «Ну и урод же ты...» Вот это они есть такой, Хищник, по определению урод. А уж когда этот мистер по моему Чужику гадкими своими дисками кидается, тогда уж точно урод, без всяких определений.
Обратите внимание на название игры! Чтобы не напугать компьютерную общественность, разработчики даже в название запихнули всего ОДНОГО Хищника. А то куда же столько страстей?
Вынуждена напомнить, в AvsP я играла в основном за Чужика, так что Хищников ваших я воспринимаю исключительно как монстров. Монстры и есть... Как раз тот случай, когда внешность не обманчива.

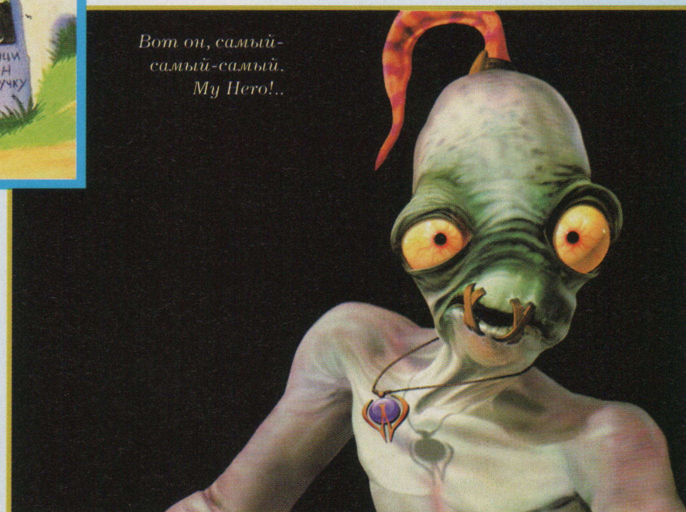
Снова Блейд. С вещами. Очень показательно....

2. **Гражданские** в AvsP бывают двух видов — смирные и глупые. Совершенно разные виды, несмотря на общее портретное сходство. Смирные — милашки. Они заместо аптечек. Глупые кидаются в Чужих банками с напалмом. Очень вредная привычка. Вот эти-то и есть те самые страшные дядьки.

3. Ну и **десантники** в той же самой игрушке, хоть и не отличаются ярко выраженными пороками развития мимических и жевательных мышц, а все же тоже уроды. Страшные они со своими пулеметиками, особенно, если у них кровищща белая, на молоко похожая. Их даже есть нельзя, брррррр...

НАСТОЯЩИЕ МЕГАДЯДЬКИ

Ох, сколько же их... Но мне больше всего нравятся генералы Грант и Ли из North vs South. Два гениальных полководца, вынужденных подчиниться обстоятельствам и вести непримиримую борьбу идеологий посредством пуль и снарядов. Кто был прав, а кто нет, об этом и речи не идет, каждый делал свое дело и делал его так, как было надо. И не вина Ли, что война была проиграна, и историческая необходимость тут ни при чем, да и не собираюсь я вам излагать всемирную историю. Просто они были настоящими. И мы имеем возможность за них, если не сражаться, то хотя бы играть.
Ну скажите мне, почему мы практически не имеем возможности играть за наших полководцев? Или если это российский полководец, то игрушка выпущена в далеком и непонятном зарубежье? Мы что, памяти нехранящие? Или мои дети должны представлять себе комбрига Чапаева (да какая разница, за что он воевал?!) табуреткой или, там, стремянкой для низкорослого балагура с башкой набитой бородатыми анекдотами?
Не думайте, что я такая патриотичная, для меня Родина — это моя квартира и двор, в котором я выросла. Просто заедает иногда.



Вот он, самый-самый-самый. My Hero!..

И, НАКОНЕЦ, САМЫЙ ОБАЯТЕЛЬНЫЙ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ И НАИБОЛЕЕ МНЕ СИМПАТИЧНЫЙ СУПЕРМЕГАМУЖЧИНА

Вот так-то вот!
Между прочим я в редакционной коллегии единственная представительница женской части населения. Так уж сложилось, что поделать. И весь Мега-конкурс я провела в гордом одиночестве, но я абсолютно уверена, подавляющее большинство читательниц (дай Бог и читателей тоже) меня поддержит.
Я выбираю Эйба. Из Abe's Odissey.
Да, он нечеловек, он существо, на его странном языке называемое мудокон. (Если вы сейчас смеетесь, значит я в вас ошиблась.) Но разве принадлежность к определенному виду делает мужчину мужчиной? А Эйб — мужчина, не побоюсь сказать, с большой буквы. Он герой, песней преодолевающий врагов, сильный мужчина, полон сострадания к слабым и угнетенным. Всегда готовый на самопожертвование и на борьбу. Во имя жизни и свободы. Во имя того, за что можно положить жизнь. Скромный и немного застенчивый, отчаянно храбрый и веселый. Если не верите, поиграйте за него. Вы не потеряете своего времени, я вам обещаю.

Ну вот, вроде и все. Я охватила отнюдь не всех дядек, которых помню. Я постаралась сделать ДЕЙСТВИТЕЛЬНО рейтинг, а не простое перечисление имен. И, если вы с чем-то не согласны, сделайте скидку на мою женскую бестолковость.
Чава!
Ваша Woodaa Crush.



...Чтобы не говорить банальностей... про всякое там лето в разгаре... начну так: вот наконец и пришла ЗИМА. После долгого бесснежного ноября наконец-то улицы и поля покрылись почти двадцатисантиметровым белым покровом. Это здорово! Вынимайте из заначек ваши санки, лыжи и палки и айда кататься! Не верите? Фантазию включите...

А тем временем наши проходимцы продолжают работать в ударном темпе. Благодаря их усилиям, объем сданных солюшнов снова превысил все допустимые нормы и мы снова вынуждены выбирать, что выкинуть, а что опубликовать. Обидно только, что выбирать на сей раз приходится из хороших солюшнов...

Вот тут ко мне подошел шеф-краевед г-н Александр Казаков и высказал свою новообразованную краеведческую теорию касательно солюшнов. Оказывается, все игроки делятся на две категории. Одни любят играть, а другие — выигрывать. Соответственно, весь наш журнал преимущественно предназначен для первой категории, а эта вот рубрика — для второй.

Ну что ж, дорогие любители выигрывать, гвоздем нашей нынешней программы будет прохождение игрушки про Коппера ЛеГри, незаконнорожденного мутанта из Глэдстоуна. Прямо скажу, сама игрушка получилась не то чтобы уж очень крута, не в пример своим первым частям. Зато солюшн по ней получился хорошей, что, согласитесь, приятно.

Что еще ждет вас на последующих страницах я, к сожалению, пока не знаю. Как уже было сказано, текстов больше, чем нужно, но мы не знаем, на сколько именно. Так что когда я буду читать этот текст в журнале, мне самому будет интересно посмотреть, что там дальше, а потому, пользуясь моментом, я передаю самому себе читающему привет.

И вам привет, дорогие читатели. С зимой вас!

Иван Шаров

CHEATS
СТР. 158-159

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:



Hell-Copter



Lands of Lore III



Rent-A-Hero







Hell-Copter

Адский коптер

Инструкция по выживанию

Hell-Copter представляет собой изометрическую вертолетную стрелялку. Собственно, сюжет там донельзя прост и примитивен: вы играете роль некоего командира-вертолетчика, который нанимается ко всем, кому ни попадя, и выполняет их задания, местами крайне тупые и легкие. Дает задание, как правило, правительство той или иной довольно развитой страны. Естественно, что ваш подопечный обязан выполнять эти задания все до единого — ему ведь за это весьма прилично платят (хотя деньги утекают на апгрейд вертолета). Моральные принципы нашего доблестного пилота заставляют желать лучшего — поощряются даже такие деструктивные методы ведения боевых действий, как уничтожение мирных домиков, ибо в последних частенько бывают бонусы. В общем, играть вам приходится за эдакого головореза, летающего на вертолете, оснащенном по последнему слову боевой техники, и косящего местное население вкупе с такими же бандитами, как он.

...К вертолетной площадке меня подвезли на джипе. Механики бегали вокруг моей малышки Vulture, один из них подошел ко мне и сказал, что возможности зарядить ракеты и ленты двойного пулемета не было, поэтому придется «стрелять из чего есть». Накатать бы этому щенку как следует за неорганизованность, но в стране же демократия, черт бы ее побрал, могут и под трибунал...

1 Исключительная боевая мощь Vulture не оставляет, на мой взгляд, ни шанса двум другим геликоптерам — Scorpio и Dragon Fly. Хочу напомнить, что тройные ракеты (вообще-то, их пять, но для пяти нет подходящего слова, разве что пентиловые) есть исключительно на Vulture, к тому же они самонаводящиеся и весьма мощные. Но Vulture крайне тормозной вертолет и в последних миссиях, когда ракеты летят как справа, так и слева (не говоря уж о кокпите и хвостовой части), он вряд ли будет так полезен, как Dragon Fly.

...Я почувствовал нехилый удар в левый борт. Судя по запаху и дыму, стреляли хеллфайром. Да-а, моим механикам сегодня будет туго — на завтра назначена следующая операция в этом секторе, а прилечу-то я на базу только к вечеру, если все пройдет успешно. Но если к завтрему они не загрузят миссайлы — не знаю, что с ними сделаю...

2 Оберегайте хвост и винты от попадания в них ракет и разогнанных (как Вуда, которая не Краш) очередей.



Вообще, самой бронированной частью является «морда», с кабиной по бокам, так что на таран вражеских вертолетиков можете идти смело, но только тогда, когда уверены



в непогрешимости своего летсредства. Кстати, при всем своем огромном желании вы не сможете сбить вражеские пушки. Горбатого, как известно, только могила исправит. Ну а дефицит в могильщиках мы вроде как не испытываем...

...Едва увернувшись от летящего в лоб сайдвиндера, я резко стрейфанулся влево и выпустил дли-и-и-инную пулеметную очередь наугад. Моя интуиция не подвела — в темноте ночи взорвалась ослепительная вспышка. По летящему слева от меня

Паспорт

Hell-Copter
Жанр: аркадная стрелялка
Разработчик: Drago Entertainment
Издатель: Ubi Soft
URL http://www.ubisoft.com

Советы

Оружие

Пулемет обыкновенный
Беднее некуда. Слабенький до тошноты и медленный до омерзения. Его даже апгрейдить нельзя :(

Пулемет двойной (aka спаренный)
Хороший, местами даже лучший булыжник в огород противника. Апгрейдится и разгоняется для Vulture, а также имеет место пребывать на других геликоптерах. Его много (600 патронов), и это радует. Патроны к нему выпадают из каждого третьего врага, а стреляет из него каждый первый.

Ракеты обыкновенные
Тупые до безобразия и косые до смерти. Летят прямо и только прямо. Их не так много, но за три секунды вылетают все 24 штуки. Обидно, девушки.

Миссайлы самонаводящиеся
Типа ракеты, только они поменьше размером и побольше мощностью. Если таргетинг (наводящая система) включена, то ракета летит в цель, а если нет...ну, на нет и суда нет... Всего их 18 шт., и они рулят!

Миссайлы тройные
На самом деле их пять, и они сами выбирают себе цель. Залетев на территорию врага (на стоянку, к примеру) и запустив три-четыре заряда, вы очистите территорию, можно сказать, с закрытыми глазами. Вот только жаль, что зарядов всего 10...

Бомбы
Противные и крайне редкие штучки. Падают прямо на землю и оставляют под вертолетом выжженную землю. Их очень мало — 5 шт., и в игре они встречаются не часто.

Пакет-бомбы
Вот уже получше. Степень встречаемости все та же, а вот разрушительские способности куда выше. Стоят, к примеру, в ряд десяток машин. Поворачиваетесь кокпитом вдоль ряда и нажимаете кнопку «использовать пакет-бомбу». Результат налицо (и на земле).

Противники

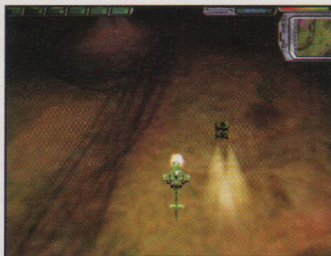
Джипы
Машинки, которые могут ездить, а могут не ездить. Стреляют из простого пулемета. Что самое забавное, уничтожаются легко из все того же пулемета.



Трава, холмы, куст вон даже затесался. Ляпота... Лишь вражья БМП портит пейзаж. Но мы его того...

винту я определил, что моим оппонентом была знаменитая «Черная Акула». Немногим удавалось избежать встречи с нею...

3 Тактика управления должна быть выверена на «отлично». Вам в любой момент может понадобится стрейф влево или, к примеру, сброс бомб. А если эти клавиши у вас в различных областях любимой клавы? Плохо сие, конечно, поэтому советую распределить оружие на Z — B, лево-право-вперед-назад на



«стрелки», а остальное — см. врезку. И не забывайте, что клавиш-то должно быть 28 штук!

...Кинув взгляд на спутниковую карту, отмечающую передвижения противника, я отметил необычайную активность буквально в пятистах метрах от меня. Пришлось снизиться и уменьшить скорость полета, дабы меня не обнаружили вражеские зенитки, коими местные джунгли были утыканы, словно дикобраз, иглами. Через пять минут на радаре ближнего действия четко определилось пять объектов, направляющихся прямо на меня...

4 Почаще сверяйтесь с картой, она — ваш первый друг. На ней мало того что написано количество врагов, участвующих



в данной миссии, так они же еще и указаны в виде красных точек (это на всякий случай, если вы не в курсе :)). Так вот, почаще обращайте свое драгоценное внимание на эти самые точки, а заодно и на количество оставшихся врагов. Если количество первых больше, чем значение второго, то где-то прячется десантный отряд вертолетов, который активизируется только в определенный момент, либо после определенного события.

...Черт возьми! Так и знал, что рано или поздно мне придется столкнуться с грозой всех поработителей — вертолетом «Апач». Как обычно, времени на раздумья у меня не было, и я, не теряя времени, рванулся влево. Впрочем, от самонаводящихся ракет меня этот маневр не спас — я почувствовал резкий запах и желание катапультироваться.

5 Возвращаясь к карте: есть множество способов избежать турелей, танков, стреляющих плазменными снарядами, катеров, стреляющих сайдвиндерами, но вот избежать самонаводящихся миссайлов не могут даже профессионалы. Стало быть, почаще следите за изменениями



на карте. Если вы заметили, что та или иная точка вдруг сместилась, кладите палец на двойной пулемет и открывайте стрельбу в сторону «точки». Таким образом вы стопроцентно избежите попадания самонаводящейся ракеты (минус 15 процентов от брони независимо от места попадания).

...Что происходит, хотел бы я знать!? Почему уже третья выпущенная ракета пролетела мимо стационарной ракетницы и врезалась в холм буквально в десятке метров от турели? Неужели этот идиот механик зарядил мне вместо миссайлов ракеты типа «воздух-земля»? Вернусь на базу — напишу докладную, надоела мне его беспардонность...

6 Одним из способов избежать турелей, стационарных пушек, а также машинок, не подумывающих о сдвиге с места, является расстрел этих пушек не из дорогого и малочисленного (в смысле боеприпасов) двойного пулемета, а из простых ракет, коих в арсенале великое множество. Удобство оправдывается тем, что



ракеты летят исключительно по прямой и на наводящую систему плевать хотели с высоты своего полета. Так что стрелять такими ракетами по движущимся мишеням смысла не имеет. Кстати, зовутся они сайдвиндерами и реально эффективны только против вертолетов, но вертолеты — такие сумасшедшие субстанции, что

попасть по ним просто невозможно...

...Ну мне и начальники попались — назначают пилота, классифицированного как военного специалиста в звании полковника (мог бы получить и звание повыше — но должность пилота не позволяет), на совершенно тупое занятие — сопровождение грузов. Конечно, я понимаю, что там не сухофрукты везут, но исполнять роль охранника, следящего за еле двигающимся грузовиком, — не для меня...

7 Следить за сопровождаемым, ибо он является куда более важным объектом для



обстрела, чем ваш незаметный (около 12 метров в длину) геликоптер. Вполне естественно, что при первом возможном случае враги народа (интересно, чьего?) будут пытаться стрелять в мирные

грузовые автомобильчики, что отнюдь не облегчает вашу задачу, так как с уничтожением груза миссия заканчивается. А эти грузовики так слабы и беззащитны перед лицом агрессора, вот и приходится принимать огонь на себя...

...Да-а, видать, эти летчики как минимум родственники президента, иначе вряд ли бы он выделил на спасательную операцию меня, шесть боевых вертолетов да еще два спасательных в придачу. Впрочем, в потерпевшихся нуждались не одни мы — задание было не из простейших...

8 Иногда вам выдают парутройку вертолетов в качестве подмоги. Пользоваться ими можно сколько угодно — пока не уничтожат. Другое дело, КАК ими пользоваться. Можно ведь и послать их в гущу сражения, а можно оставить патрулировать объекты охраны (и такое в НС бывает). Можно таскать их с собой,



дабы в бою легче было, а можно и задать им свой маршрут. В общем, полезная вещь этот Support. Жаль, что его так мало...

...Нет, мое нынешнее начальство меня не любит. Мало того что у них не оказалось точной карты боевых действий, так меня еще и малышки Vulture лишили! Ну что я буду делать без тройных ракет или пакет-бомб, когда я уже отсюда, из кабины вертолета, вижу стройный ряд зениток?..

9 Исходя из той информации, которую дают перед боем, сложно понять, какой именно вертолет лучше всего использовать в миссии. Почаще эксперементируйте. Начав уровень, включите карту.





● А тут нет травки. Зато куст есть. И каньон. И дорога вон. А враг летучий сейчас в столб врежется.

Посчитайте количество красных точек. Посчитайте коэффициент общего количества врага. Найдите разницу (это будет количество вертолетов, рано или поздно вступающих в игру) и поделите на количество пушек вертолета. Выводы, надеюсь, сами сделаете.

...Сегодня мне положительно везет на опасных противников. После весьма нехилой схватки с «Апачем» мне предлагают заняться морским серфингом. Короче, отстреливать входящие в залив военные корабли. Не следует думать, что это так легко. Оснащенность кораблей и их же маневренность не оставляют ни малейшего шанса пилоту-новичку. Но уж я-то достаточно опытен в таких делах...

10 Морские катера имеют тенденцию передвигаться, причем довольно шустро. Не бойтесь тратить на них



самонаводящиеся и тройные ракеты — уверяю вас, результат того стоит. Большинство катеров и крейсеров оборудовано плазменными орудиями помимо стандартных ракет и пулемета. А еще их бывает много...

...Темнота — это плохо. В темноте можно много чего проглядеть. Противника с базуками. Или ящики с оружием. Или, как сегодня, машину с заложниками. По идее я должен был уничтожить всех окружающих, а самих потерпевших поднять на борт. Но получилось сие только со второго захода — уж больно

Сержантские советы...

Тактика воздушного боя

● Против стоящих в ряд грузовиков/джипов/танков помогает такая скромная на вид вещь, как пакет-бомба...

● Против турели помогает следующий маневр: лететь прямо на нее, одновременно снижаясь, стреляя из двойного пулемета, выполняя при этом стрейф влево. По идее вы не успеете снизиться до упора, прежде чем будет расстреляна турель.

Советы

Багги
Тоже машинки и тоже умеют ездить (и не ездить соответственно). Зато стреляют из двойного пулемета! А вот убиваются — из любого, брони у них предостаточно. Правда, больше двух ракет на нее не потребуется. А самонаводящиеся миссайлы на такую мелюзгу тратить — себя не уважать.

Минивэны
А это уже не столько машинки, сколько микроавтобусы, разъезжающие тут и там и стреляющие исключительно ракетами, которые даже не снабжены системой теплового наведения.

Ракетницы
Еле передвигающие гусеницами девайсы, которые только и могут плеваться двумя ракетами за выстрел. Уничтожаются любым видом оружия.

Танкетки
Эти вообще редко появляются и стреляют одновременно двумя ракетами и из пулемета. Чем уничтожаются, не скажу, сами догадаетесь.

Танки
Большая штука, призванная пугать мирных жителей. Стреляет исключительно из пулемета, причем очередью и только по вертолету. Вертолету остается только стрелять в ответ. Ракетами.

Большие танки
Вот эти уже развернулись, как говорится, на полную катушку. Ракетами шмаляют только так, ездят исключительно по дороге, завещанной скриптом, но очень быстро. Самонаводящимися only.

Плазменные танки
Ездят такие вот редкие твари с установленной плазменной пушкой и отстреливают всех подряд. Уничтожаются легко, но уж больно от их выстрелов увернуться трудно...

Турели простые
Стреляет из простого пулемета очередями. Стреляет крайне тупо и косо, зато стоит на месте и двух ракет ей хватит за глаза.

Турели крутые
Помощнее первой, так как стреляет из двойного пулемета, обладает сильной броней и убивается как минимум с двух самонаводящихся ракет. Отдельное спасибо за то, что не ездит.

СОВЕТЫ

Турели ракетные
Угадайте, чем стреляет? Верно, ракетами. Не самонаводящимися, но много. К тому же расположены они так, что расстрелять их издалека невозможно, поэтому приходится на всякие ухищрения вроде стрельбы из самонаводящихся ракет...одной штуки хватает...

Катера
Мелочь. Совершают туристические рейды, изредка лениво постреливая по пролетающим мимо вертолетам. Уничтожается спопинка, а тонет ничуть не хуже, чем в MechWarrior.

Крейсера
Вот эти посерьезнее. Используют для своих злобных планов ракеты и двойной пулемет. Убиваются довольно сложно из-за своей маневренности.

Эсминцы
Ну на самом деле они не эсминцы, но все равно хорошо вооружены плазменной пушкой, имеют серьезную броню, зато тормоза, каких свет не видывал. Естественно, что для таких подходит либо пара-тройка самонаводящихся миссайлов, либо сразу тройную ракету...

Плазменные крейсера
Стреляют, что вполне естественно, разогнанной плазмой, не являются шибко маневренными и не носят на себе много брони. Пара ракет — и дело в шляпе.

Вертолетики обыкновенные
Типа нашего Scorpio, только цвета другого и ракеты навесить не может. Маневренный, так и норовит сбоку залететь. Две очереди из пулемета решают проблему насекомых.

Лани
На самом деле зовется он Hind, но в целях конспирации я зову его ласковым словом «Лань». Но сам он ласки не достоин. Две ракеты и много-много пулеметных выстрелов зараз понравятся не всем. Убивается с хорошей очереди двойного пулемета.

Апачи
Относительно знаменитый вертолет. Обладает боевой мощью, оцениваемой в беспрерывной очереди из двойного пулемета. Тем же пулеметом и уничтожается.

Черная Акула
О появлении этого вертолета вас не предупредят. О нем вы будете знать только в последнюю минуту. Его оружие вам неизвестно. Он выныривает из засады и стремительно стреляет из двойного пулемета, завершая атаку самонаводящимся миссайлом. Как минимум, три самонаводящиеся ракеты спасут вас от тотального уничтожения.

темно было. А ведь если что, то мог и расстрелять, в темноте ж ни черта не видно...

11 Поаккуратнее с заложниками и другими пострадавшими. Если вы их убьете, то трибунал, в случае



успешного возврата на базу, вам обеспечен. В первой миссии можно не заметить и случайно уничтожить машину с заложниками. Следите за красными точками на карте и особенно обращайте внимание на стреляющих в вас :)

Если вы все же умудрились кого-то пристрелить, катапультируйтесь и идите в партизаны :)

...Ну и вечерок выдался! Сначала налетела стая «Апачей», брони на них не напасешься, затем я чуть не опоздал к раздаче, когда на два подопечных грузовика наехали (почти в прямом смысле) три танка. Когда я появился у них на радаре, они как раз принимались за немедленный расстрел первого — с медикаментами. Потом мне еще пришлось отбиваться от новой партии вертолетов. Что за жизнь?

12 Ни одна миссия не ограничена во времени, хотя для аркад сие явление вполне нормальное.



Некоторые миссии просто ограничены условиями типа: «если эти грузовики доедут до места назначения — mission failed» или «через десять минут на грузовик нападут танки, если ты их вовремя не остановишь». Играть с такими «опциями» не столько сложно, сколько интересно — успеешь или не успеешь...

...Не деревня — сплошные партизаны, что ни дом, то склад. То патроны найдешь подходящие, то ракеты самонаводящиеся. Один раз даже ящик пакетных бомб нашел. Возьму, думаю, чтоб добро не пропадало. Только подлетаю, из засады на меня два вертолета — шмяк! Я их тройной ракетой — бац! А потом на меня «наехали» местные зенитки, ну я на них и скинул бомбы — бух!..

13 Не хватайте зря бонусы, если пользы от них — как от козла молока. К примеру, если у вас 580 патронов для двойного пулемета, то не имеет смысла брать патроны, лучше полетать пока и противника потенциального из пулемета пошмалять. Тем более, что на карте бонусы отмечаются такой белой-белой точкой, которую даже



на снежных уровнях не так уж и трудно заметить...

...И зачем я потратил кучу пулеметных лент на уничтожение архитектурного шедевра местных Церетели? Чтобы посмотреть, как оно взрывается? Чтоб послушать вопли несчастных?

Конечно, следовало расстрелять вот тот варехауз, там наверняка есть что-нибудь полезное. Вот жаль только, патронов не осталось...

Сержантские советы...

Тактика воздушного боя

Вертолеты очень любят заходить вам в хвост и шмалять ракетами. Для этого им приходится делать стрейф. Напоминаю: ваш вертолет ТОЖЕ умеет делать стрейф. Закидаем капиталистов ихними же яблоками!

14 Постарайтесь уничтожать только то, что нужно уничтожать по заданию. Не тратьте драгоценное время на уничтожение промышленных объектов: заводских труб, хранилищ. А вот, к примеру, склады уничтожать нужно. Там иногда проявляются какие-нибудь полезные бонусы.



В этом домике — вражий штаб. Но это ничего. У меня есть большая пушка.



...Сегодня мне дали в напарники классного пилота — некоего Рыбина. Крутой мэн, надо сказать, хоть и рыжий, да и сайдвиндер порой не может от хеллфайра отличить. Зато летать с ним — одно удовольствие! Летит он так справа, незаметно. Пока я сам был занят уничтожением наземных антивоздушных войск, Рыбин слетал на вражескую базу и уничтожил десяток готовящихся к взлету вертолетов. В общем, хороший он парень, на него всегда можно положиться!..

15 Играя по сети в кооперативную игру, не забывайте, что у вас в наличии есть напарники,



которые летают в поисках врагов. Иногда им так их не хватает, а ведь в напарника попасть — как два байта переслать. Что отсюда следует — взаимное уважение или неприязнь по поводу неразделенного фрага — решать вам, читатели...

Роман Шиленко

Глэдстоунский хроник

Карманный путеводитель очередного королевского отпрыска-бедолаги

LOL3 принадлежит к классу игр adventure/RPG и принимает эстафету от Lands of Lore 2: Guardians of Destiny. Сражения с монстрами, выполнение квестов, раскачивание своего героя, изучение магии, поиски артефактов и оружия, исследование нескольких миров (нашего, вулканического, ледового, потустороннего, опустошенного и рулойского) занимают от 50 до 100 часов игрового времени.

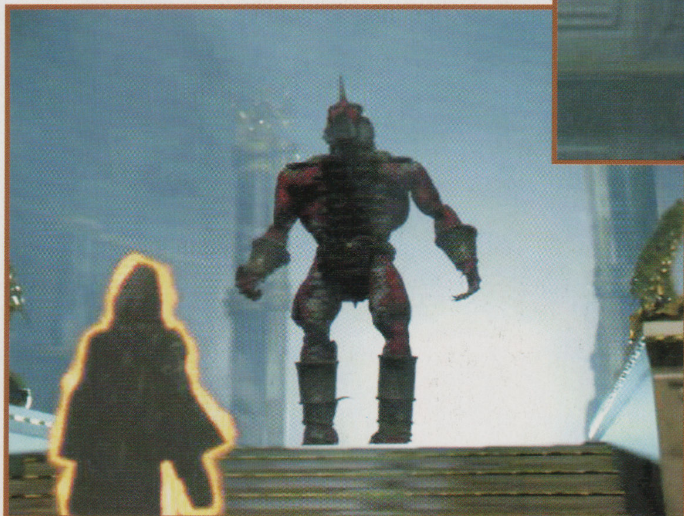


Вы принимаете на себя роль Коппера Ле Гре, сына родного брата короля и полудракоидной служанки. От отца он унаследовал королевскую кровь, а от матери заостренные уши и низкое положение в обществе. Игра начинается с того, как Коппер с отцом Эриком Ле Гре и двумя сводными братьями сидят у костра после охоты на кабанов. В самый подходящий момент из темноты на них вываливает стая рифтхаундов (собаки с содранной шкурой) и начинает рвать всех присутствующих на куски. Только Копперу удается «сделать ноги», но перед спасительным падением в овраг один из рифтхаундов успевает вырвать у него душу.

Откуда взялись эти твари? Дело в том, что всемогущий Драракл свернул свои дела в этом измерении и решил отправиться к собратьям. При этом на пять кусков раскололось магическое зеркало, связывающее измерения, и открылись порталы в другие миры, из которых немедленно стали просачиваться нехорошие создания, в том числе и упомянутые рифтхаунды. Теперь Копперу предстоит отыскать свою душу, разобраться с родственниками, не горящими желанием его знать, так как он стал одним из претендентов на престол, починить зеркало и тем самым спасти мир, а также перерезать до тысячи почти невинных монстров.

Придя в сознание после нападения, отправляемся вниз по оврагу. По дороге подбираем сумку, журнал и какой-то корявый ножик. Подземный ручей утекает в достаточно большую для Коппера дыру — лезем внутрь и взламываем сундук. Плывем обратно и поднимаемся к закрытому паутиной выходу наружу. Как только нож разорвет паутину, так сразу прибежит паук. Больше двух ударов ему не понадобится. Идем по аллее, не забывая совать нос в дупла (круглые дыры черного цвета, над которыми курсор меняется на увеличительное стекло). В одном скрывается компас, в другом — ancient stone, в третьем — мясо. Смотрим ролик.





Коппер оказывается в Верхнем Глэдстоуне и стоит спиной к дворцу. Обыскиваем бассейн (на предмет

Паспорт

Lands of Lore III

Жанр:	adventure/RPG
Разработчик:	Westwood
URL	http://www.westwood.com
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com

Инвентарь

Оружие

В игре встречается много обычных видов вооружений: кинжалы, короткие, длинные, широкие и двуручные мечи, топоры, алебарды, луки, легкие, тяжелые и спаренные арбалеты и т. д., но вряд ли кто-то захочет отказаться от магического оружия ради обыкновенного. Поэтому ниже даются описания самых интересных орудий воинского труда.

Dracoid Dagger (нож)
высасывает жизнь и ману из жертвы.



Halberd Bastion (алебарда)
создает дополнительную защиту, если используется с щитом Bastion Shield, то ее защитная эффективность возрастает на 25%.



Long Sword Prism (меч)
при ударе с вероятностью 1/4 на короткое время ослепляет противника, на открытом пространстве вероятность возрастает до 3/4.



Great Axe Blizzard (топор)
с некоторой вероятностью временно замораживает противника, если следующий удар попадает в цель, то противник рассыпается.



Bone Great Sword (меч)
разбрасывает с лезвия обломки костей, причиняющие жертве дополнительный ущерб.





денег) и углы (на предмет многоразличного хабара), идем со двора и справа от выхода натыкаемся на темную личность в белых одеждах. Это представитель Воровской Гильдии, приглашающий Коппера в ее ряды. В той стороне, куда он убегает, находится Гильдия Клериков, в противоположной — гильдии Воинов, Магов и Воров, красноватый пропускной пункт по центру со спящим охранником — выход в глэдстоунский лес.

Двигаем к клерикам. Один из братьев задумчиво бродит по лужайке и собирает цветочки — нам к нему. Из получасовой речи о месте клериков во Вселенной выносим следующее: вступительный взнос



в Гильдию — одна монетка (кликаем курсором-монеткой на клерика), а необходимым условием является кусок свинины, принесенный этому брату (квест Гильдии Клериков). Идем в Гильдию Магов. В ответ на призывы девушки-мага киваем с умным видом и даем монетку. Она соглашается принять Коппера в Гильдию после выполнения простого квеста — зарядить маленький девайс от портала в глэдстоунском лесу. Осталось посетить Гильдию Воинов и получить квест на очистку доков от крыс. Если вы тщательно обыскивали все встречавшиеся вам кусты и ломали все бочки подряд, то должны уже обладать солидным запасом еды, щитом и нормальным ножом. Рядом с воинской гильдией в подвале находится вход в канализацию — там спрятана от посторонних глаз воровская гильдия. Канализация населена гнусными тараканами, которые могут завалить Коппера, если будут атаковать большим числом. Гильдия расположена на севере карты. Пробираемся туда, игнорируя все лестницы, ведущие вверх в Нижний (!) Глэдстоун, и расчленяя случайных тараканов. На мужиков с большими тесаками бросаться пока не стоит.

Слева от входа в Гильдию на стене видна сеть разломов. Стукнем пару раз — стеночка и развалится, а за ней — сундук с зеленой шапкой. Болтаем со старой каргой на входе в Гильдию, бросаем монетки в ящик на стене для вступления в ее ряды и нанимаем летающего хорька Сайруса. В принципе можно поиметь себе и другого спутника в других гильдиях, но Сайрус имеет склонность тащить вам все, что плохо лежит (по его мнению, все вещи в этом мире лежат плохо); он кастует на вас shield; он хорошо взламывает замки, двери и решетки; хорек прикольно крутится в воздухе, и вообще он симпатяга.

Старуха отползает в магазин. Зайти в него и в соседнюю оружейную можно, но денег у нас все равно нет. Прямо отсюда (из Гильдии) выбираемся наверх и оказываемся на крыше дома в Нижнем Глэдстоуне.

Река делит Нижний Глэдстоун на две части. В северо-восточной части есть гостиница Blue Deer Inn. Даем 50 монет владельцу и топаем на второй этаж в свою комнату. Там валяются коекакие вещи, но необходимости в них нет. Всю ерунду из рюкзака выкладываете на пол, оставив только ancient stone'ы. Я не решился их оставить без присмотра, так как они будут нужны в конце игры для использования древней магии. Напротив гостиницы — выход в глэдстоунский лес. Юго-западный район может похвастаться таверной, оружейной и продуктовой лавками, воротами в Верхний Глэдстоун.

В Нижнем Глэдстоуне спрятано много сундуков, и не беда, что их содержимое не оправдывает ожидания — важнее поднять воровской навык Коппера. Пробуйте разбивать мечом все окна, открывать все двери и подвальные решетки (в канализацию лезть незачем). Особое внимание вторым этажам зданий.



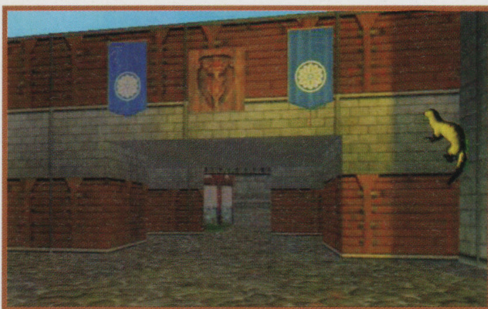
В некоторые окна вполне реально влезть, особенно если они мигают красным цветом. Для проникновения используются расставленные около домов бочки, поэтому не стоит их разбивать раньше времени, ящики, крыши одноэтажных домов, балки, с которых свисают фонари, карнизы (при этом активно нажимаются кнопки «Прыгать» и «Пригнуться»). Если вам надоел нож, то в подвале на юге, там, где река утекает под стену, в сундуке есть топор. Где-то в Нижнем Глэдстоуне я раздобыл широкий меч, но напрочь забыл, где именно.

Все, пора браться за квесты. Выходим из Нижнего Глэдстоуна в лес, населенный бешеными кабанами и ядовитой саранчой. Забираем мясо первого кабана, и квест клериков выполнен. Выход, из которого мы появились, находится в северо-западной части леса, на северо-западе — какие-то огороды и мужик, торгующий ягодами, на юге — портал, на юго-западе —





доки, на юго-востоке — пещера Дракакла. Идем на юг к порталу, по дороге обследуя дупла и пни с замками, а также уничтожая все живое. Портал представляет собой облако зеленого цвета, болтающееся на вершине холма и притягивающее Коппера к себе. Медленно приближаемся к нему. Внутрь не входить (впрочем, можно и войти, а потом выйти. — *Прим. отв. ред.*)! Приближаемся до тех пор, пока наведенный на портал курсор не превратится амулет. Кликаем на портал (квест магов выполнен) и идем в доки. Там потребуется выкинуть изо всех домов крыс. В третьем доме носится пара прямоходящих накачанных крыс,



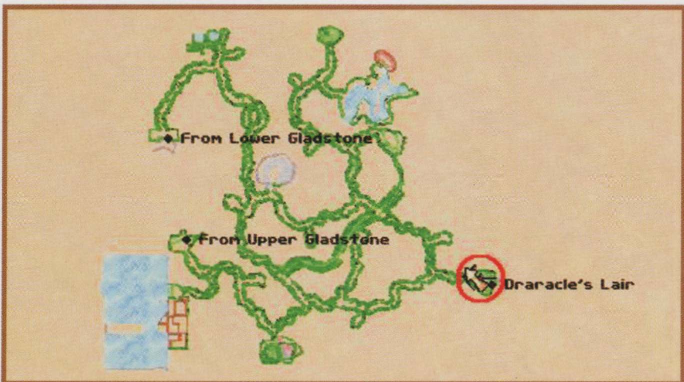
но они грозные только на вид. Обратите внимание на большие ящики в домах: их можно с успехом открывать, и в одном из них вас ждет легкий арбалет. Как только выполнили квест (об этом вас известят голосом и пометкой в журнале), выбираемся из леса в Верхний (!) Глэдстоун — выход совсем рядом к северу.

Первым делом — в Гильдию Воинов. После вступительной речи спускаемся в подвал по правой лестнице. Слева — дверь к тренажерам. Рекомендую пройти ее до победного конца, чтобы окончательно освоиться с управлением и получить кое-какой опыт. Если вы провалили какое-то упражнение, то возвращайтесь по коридору обратно и начните сначала. Справа на стене есть монетоприемник (он хочет десять монет за раз) тренажерной комнаты. Бросаем деньги и получаем доступ к примитивному пульту управления. Кнопки по диагонали устанавливают силу соперника — выбирайте всегда самую верхнюю, то есть самого сильного. Кнопки по вертикали определяют внешние навороты (пламя из пола, магия и что-то еще) — я нажимал все три. В такой конфигурации каждый из четырех главных скиллов получает по 500 и более очков опыта. После выбора дергаем рубильник и влетаем в комнату, где нас ждет ровно один соперник. Давим его за считанные секунды, выходим из комнаты, снова бросаем монеты и далее по кругу. Таким образом, раскачиваем Коппера насколько хватает терпения. Моего хватило на то, чтобы довести его до 10-11 уровня по всем четырем направлениям.

Довольные собой, вылезаем из подвала и заглядываем в оба арсенала по бокам от сидящего старого вояки. Раз навык воровства у нас на высоте, то грех этим не воспользоваться. Набираем чего душе угодно (я взял кольчугу, железный щит, разноцветный меч и лук Greatbow Shift) и пытаемся выбраться из здания. Пусть и не с первой попытки, но стянуть это добро можно. Особенно важен лук, так как он стреляет простыми стрелами, fireball'ами, lightning и ice bolt'ами, самостоятельно подбирая тип стрел в зависимости от противника. Кроме того, его не надо наводить на цель, он это сделает за вас. Теперь можно ползти в магическую и клерическую гильдии, на оставшиеся деньги купить там себе заклинание Lesser Light (Lesser Heal и Lesser Spark у вас уже должны быть — их выдают вместе с квестами) и что-нибудь из артефактов. К северу от Гильдии Клериков есть фонтан, на дне которого спрятаны железный щит, непростое кольцо и что-то еще. Коппер готов к новым подвигам.

В разделе «Квесты» журнала записано, что надо искать Дракакла — будем искать. Его пещера находится на юго-востоке глэдстоунского леса, и там все просто и линейно. Притормозить стоит около нарисованной на стене физиономии Дракакла (она находится почти в конце пещеры после озера лавы, там еще четыре кнопки по периметру, требующие по 25 тысяч монет каждая). Встаем лицом к физиономии и посылаем Сайруса «на дело» (Find Item). Хорек подлетает к стене, что-то там ковыряет и возвращается с спеллом древней магии. Повторяем процедуру до тех пор, пока зверюшка не начнет приносить какую-нибудь мелочь. Таким образом Коппер просто так получает больше десятка заклинаний. Идем дальше по деревянным мосткам через реку, на дне которой раскиданы монетки, — я жадный, поэтому все собрал. За дверью нас встретит Джекил, проеденный молью живой халат и по совместительству помощник Дракакла. Он пытается с помощью не то голограммы, не то куклы кинуть Коппера, но обман быстро раскрывается, и мы можем спокойно телепортироваться к входу в пещеру (телепортер открывается прямо за спиной Коппера).

Дракакла мы не нашли, но получили прозрачный намек, что найти его можно в вулканических пещерах. Туда ведет тот самый зеленый портал на юге леса, от которого мы заряжали амулет для Гильдии Магов. Прыгаем внутрь и оказываемся в вулкане. Сделав несколько шагов по коридору, обнаруживаем подпирающего стену Дракакла. Он в двух словах рассказывает про какое-то разбитое зеркало, куски которого разбросаны по измерениям, и предлагает Копперу поскорее найти осколки и восстановить зеркало, иначе твари, живущие между измерениями, всех пожрут. Засим красная тварь исчезает, оставив вместо себя портал — идем в него. Коппера забрасывает в пещеру Дракакла. В зале с куклой сворачи-



Инвентарь

Great Sword Darkstorm (меч)
высасывает из противника жизненную силу и передает ее своему владельцу в виде маны и хитов.



Orcish Reaver (дубинка)
работает только с надетыми перчатками Gauntlets of Might или с Champion Stone в желудке.

Serpent Staff (посох)
швыряет в противника букетом змей, наносящих ущерб как ядом, так и просто зубами.



Thohan's Great Sword (меч)
пожалуй, это лучший вариант ручного оружия. Наносит очень большой ущерб при ударе, с вероятностью 0,1 вызывает на голову противника Lightning Storm, уменьшает в два раза ущерб хозяину от немагических атак, в два раза ускоряет восстановление хитов.



War Axe Traitor (топор)
снимает за удар много хитов, но легко повредит здоровье хозяина, если у того нет нарукавников Bracers of Valor.



Crescent Razor (лезвие)
выглядит, как топор без топорища, снижает защиту противника до нуля.



Great Bow Shift (лук)
сам наводится на цель и подбирает тип стрел в зависимости от противника (обычные, огненные, ледяные и электрические).

Инвентарь

Vulcan Staff (посох)
вызывает несколько огненных элементалей.

Earth Staff (посох)
вызывает несколько земляных элементалей.

Spirit Staff (посох)
вызывает духов, которые либо набрасываются на врага, либо начинают лечить Коппера.





Axe of the Long Arm (метательный топор)
работает по принципу бумеранга, но если врезается в препятствие, то падает на землю и ждет, когда его подберут.

Crossbow Myriad (арбалет)
выпускает в цель сразу три стрелы, которые вызывают разряд Chain Spark при попадании.

Dark Bow (лук)
забирает хиты и ману жертвы, работает, как Great Sword Darkstorm, хотя и с меньшей эффективностью.

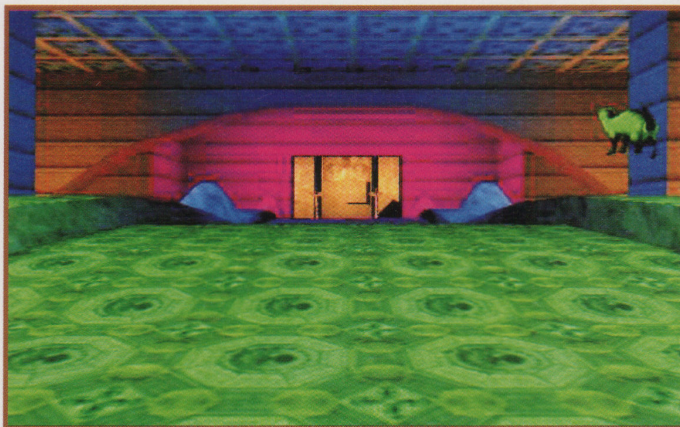


Great Bow Shard (лук)
стреляет куском льда, раскалывающимся на мелкую шрапнель при попадании, что наносит противнику дополнительный ущерб.



Valkyrie Crossbow (арбалет)
вместо обычной стрелы выпускает огненную, то есть fireball.

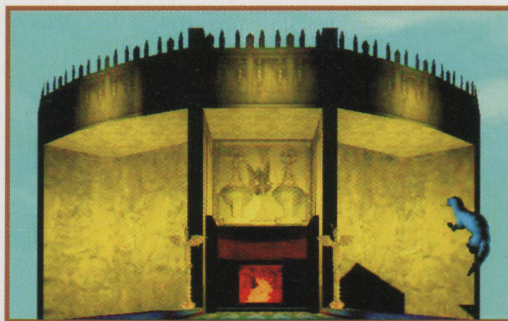
Silver Fang —
непонятно что и как действующее, но все-таки оружие.



ваем направо и осматриваем разбитое зеркало. За спиной Коппера появляется Джекил, но этого зануду не стоит слушать. Возвращаемся в зал и идем в левую дверь. Вниз в магму прыгать не стоит — справа на стене есть кнопка, вызывающая мост. Когда пересечете этот небольшой зал с магмой, то ткните кулаком в первую или вторую секцию стены слева. Откроется дверь и станет видна лестница вниз (там лежит легкий арбалет, древний камень и какая-то мелочь). Далее топаем без приключений до Sigil'a, берем его и спокойно возвращаемся обратно. Покинув пещеру, отправляемся к зеленому порталу, снова попадаем в вулкан, только дракловый портал уже исчез, и путь свободен.

Этот мир населен огненными жуками, дрейками и элементалями, но для самонаводящегося лука они не страшны, и до близкого боя дело не доходит. Прыгаем с камня на камень через потоки лавы, пока не придем в пещеру, где большая колонна стоит в озере воды. Если забраться по тропинке на самый верх, то колонна начнет двигаться вверх-вниз. Аккуратно спрыгиваем на нее и доезжаем до самого низа. Скоро Коппер попадает в огромную пещеру с лавой и множеством тропинок на разных уровнях. Прыгая с одной на другую, вполне реально добраться до выхода, ни разу не искупавшись в лаве. После прохождения через стену огня (там, где янтарь раскидан по полу) оказываемся в пещере с озером воды и тремя колоннами. Вокруг средней есть некое подобие винтовой лестницы — по ней и карабкаемся вверх. В какой-то момент левая и правая колонны начинают двигаться вверх-вниз. Вам надо спрыгнуть на правую, а с нее — на небольшой балкон на стене (влезть на левую колонну можно, но ничего интересного там нет, и вообще это тупик). После боя с парой элементалей в луже лавы идем по кривой дороге вверх и заглядываем в боковой проход. Там виднеется большое сооружение явно искусственного происхождения, но на пути к нему встают еще два элементаля и дрейк.

«Сооружение» это вход в Город Драконов. Долгое время придется идти по прямой, расстреливая огненные шары, охраняющие двери. Наконец Коппер входит в комнату с холмом посередине, на вершине

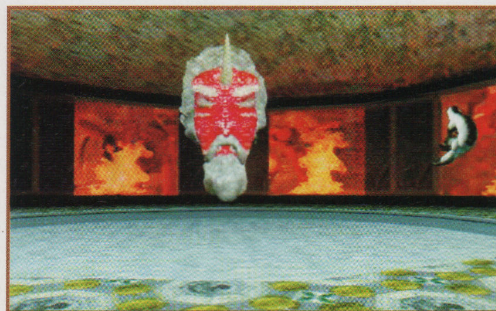


которого стоит что-то типа большой вазы. Сперва идем на север и все там исследуем. Из заметных вещей я вынес оттуда Камень Кобры да один древний спелл, который у меня до этого уже был. Возвращаемся в комнату с вазой на холме и идем на восток. Там сидит королева драконов. Подходите к ней вплотную и начинайте рубить мечом, не слушая ее длинющий рассказ — так она быстрее закруглится, а вы получите икспириенсы (опыт). Атаковать в ответ она НЕ будет, а просто улетит. Идем назад в комнату с вазой и оттуда — на юг. В конце концов Коппер оказывается в логове королевы с большим озером лавы посередине и тремя источниками лавы по периметру — что-то похожее на пеньки. Пока вы не сломаете все три источника, королева будет постоянно возрождаться после гибели. Кстати, это неплохой, хотя и менее эффективный, чем воинский симулятор, способ набора опыта. Когда источники сломаны, озеро затвердело, а королева повержена в последний раз, то подбираем монетки и кликаем на шкуру королевы.

Коппера уносит в Зал Дрdebugракла, и мы видим, как первый осколок зеркала встает на свое место. Тут же возникает Джекил, что-то бубнит и предлагает покинуть пещеру через запасной выход. Этот «выход» представляет собой четырехэтажный лабиринт, населенный тараканами, двуногими крысюками, скелетами, fireball'ными и стреловыми ловушками. Пройти несложно, тем более что все кнопки на стенах показываются на карте розовым цветом. Если видите в стене нишу, то где-то рядом должна быть и кнопка, ее открывающая. Ничего сверхинтересного в лабиринте нет, и после недолгого блуждания мы вываливаемся из пещеры где-то на севере глэдстоунского леса.

Пора нанести визит во дворец. На первом этаже болтаем с дворецким, параноиком Натаниэлем, считающим, что твари из другого мира спят и видят, как бы оторвать у него голову и сыграть ею в футбол (каюсь, у меня очень чесались руки это проделать), бабицей-кузнецом и кем-то из королевской семьи. В зале был обнаружен спелл, и на втором этаже нашелся еще один. Там же на втором этаже на балконе стоял мужик, подаривший нам супермеч Thohan Great Sword. Можно покидать дворец.

Наша дорога лежит в ледяной мир, к которому ведет портал, находящийся в районе водопадов — это на востоке леса (там начинается река, текущая через весь лес с востока на запад). Смотрим прикольный ролик, как плавающая в проруби амазонка выстрелом из арбалета останавливает прыгнувшего на нее двухголового саблезубого полярного тигра. К аборигенам ледяного мира относятся эти самые тигры и черви. И тех и других я предпочитал долбить спеллом



Lesser Blades или мечом, поскольку при стрельбе из лука уходило много времени. В тигриных пещерах лежит много предметов, оставшихся от съеденных путников. Самым интересным был синий армор Platemail Breastplate, но точно такой я уже умыкнул в свое время из Гильдии Воинов. Небольшая заминка возникла в самой северной точке карты, недалеко от места встречи с Моррисоном — здоровым волосатым мужиком с боевым молотом. Там Коппер стоит на мосту из прозрачного льда, и ему надо как-то попасть вниз. Я не придумал ничего лучше, кроме как зажмуриться и спрыгнуть. Высота была приличной, однако Коппер не убился, хотя процентов 30–40 хитов потерял.



Дальше идем по прямой к Белой Башне. Дама на входе вешает на нас задание поубивать вышедших из-под контроля огненных цыплят, которые носятся по всему зданию. От входа идем в комнату налево (если по карте, то на запад). В ней стоят четыре свечки, которые мы немедленно зажигаем спеллом Lesser Spark. Запоминаем последовательность слева направо: синяя, зеленая, красная, фиолетовая. Идем в комнату справа от входа в башню (на восток). Видим четыре свечки на подставках и зажигаем их. Наша задача расставить эти подставки в углублениях противоположной стены в запомненном порядке. Поначалу я думал, что их надо толкать носом в нужном направлении, но потом нашел нормальный способ: наводим курсор на подставку, зажимаем левую кнопку мыши и кнопками клавиатуры идем куда надо. Если расставили правильно, то сзади появляются ступеньки на второй этаж. Там три комнаты: в левой — боевой топор, в центральной — курицы и гнезда (первых перебить на окорочка, вторых — сломать), в правой — сундуки. Из гнезда в центральной комнате Коппер получит синий драгоценный камень, и ему остается собрать три других. Фиолетовый лежит под кроватью в комнате рядом с тронным залом на первом этаже на юге башни. Красный спрятан в дыре, откуда вылетают fireball'ы (первый этаж, запад, коридор с вращающимися лезвиями). Зеленый — на втором этаже в одном из куриных гнезд.



Камни собрали, теперь их надо вставить в специальные ниши. Ниши для зеленого и синего камней в коридоре в центре второго этажа, для красного и фиолетового — на алтаре на северо-западе второго этажа. Установка камней открыла доступ к четырем секретным комнатам с сундуками — две на первом этаже около входа, две — на втором. К этому моменту курицы должны быть полностью перебиты вместе со своими гнездами, и можно идти в тронный зал на встречу с королевой амазонок. После пары фраз начинается бой, которой заканчивается, естественно, нашей победой. Забираем у королевы ключ от сейфа, находящегося за троном, очищаем сейф и кликаем курсором на кусок зеркала под трупом королевы.



Коппера снова перенесло в пещеру Драракла, и он снова начал препираться с Джекилом. На этот раз ни портала, ни лабиринта не было, и пришлось выбираться из пещеры на своих двоих. НО! Проходя через зал с озером лавы, я краем глаза засек что-то светящееся, чего раньше не было. Коппер влез в дыру и начал понемногу спускаться вниз, добрался до одноколейки, попрыгал через пропасти и оказался в небольшом селении орков — сети залов и ходов. Орков я не люблю со времен Warcraft'а, поэтому, радостно сопя, быстро всех перебил и выбрался в лес.



Либо Коппера не было слишком долго, либо что-то еще, но лес изменился. Ручеек лавы вытек из вулканической местности и перекрыл дорогу (хотя перепрыгнуть пока можно), откуда-то появились огромные пауки и даже дрейк, а в районе доков замерзла вся земля и появились двуногие крысюки. Пока не стало совсем плохо, возвращаемся в Верхний Глэдстоун.

Наносим визиты во все четыре гильдии и получаем от них новые квесты. Брат Борис (клерик) просит насобирать ему в других мирах пять любых видов фармацевтических ингридиентов. Девушка из Гильдии Магов просит зарядить амулет от портала, находящегося в другом (!) мире. Гильдия Воинов просто требует зачистить от врагов любой мир. Карга из Гильдии Воров хочет королевскую индульгенцию. Индульгенцию воруем у охранника возле дворца — подойти сзади и кликнуть. Если у вас в рюкзаке есть нужные клерику вещи, то достаточно выйти из здания и снова войти (факт выполнения квеста проверяется по журналу). У меня этой ерунды не было, поэтому пришлось сбегать в вулканический и ледовый миры, а коечто типа собачьего сердца подобрать в лесу. Для выполнения квеста магов надо отправиться в ледяной мир, повернуться после перемещения на 180 градусов и кликнуть курсором в виде амулета на портал. Выполнив эти три

Инвентарь

Boom Stick (ручная пушка)



вытаскивается из помещения арсенала базы NOD'ов в опустошенном мире, стреляет одиночными залпами, пробивая любые арморы и магическую защиту.

Shard Staff (посох)



стреляет кусками льда.

Средства защиты

Средства защиты представлены щитами, нательными арморами, нарукавниками и перчатками. Наиболее интересны следующие:

Щит Cowards Shield

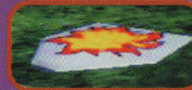
закрывает хозяина невидимостью, уменьшая до нуля модификаторы его силы и защиты. В случае проведения атаки хозяином эффект невидимости пропадает на 10 секунд.

Щит Death Stroke Shield



с вероятностью 0,5 полностью отбивает удар, способный убить хозяина.

Щит Fire Shield



хорошо закрывает от огненных атак, но почти бесполезен при атаках холодом.

Щит Bastion Shield



обладает неплохой защитой, увеличивающейся еще на четверть, если в руках у хозяина есть алебарда Halberd Bastion.

Инвентарь



Нарукавники Bracers of Valor
нужны при использовании топора War Axe Traitor, иначе ущерб будет получать сам держатель топора.



Нарукавники Gargoyle Bracers
уменьшают на четверть расход маны при кастовании спеллов группы Summoning.

Нарукавники DragonFire Bracers
наносят дополнительный вред сопернику в ближнем бою, а также своему хозяину, если у того нет армора DragonScale Armor или хотя бы перчаток DragonScale Gauntlets. Если одет только армор, то хозяин получит 25% ущерба, получаемого противником, а если только перчатки, то 75%, отсюда вывод — собирать полный Dragon-комплект.

Нарукавники Mana Bracers
увеличивают базовую ману на четверть, одновременно сокращая на четверть базовые хиты.

Перчатки DragonScale Gauntlets
защищают от некоторых спеллов древней магии и немного спасают от поражающего действия нарукавников DragonFire Bracers.



Перчатки Gauntlets of Speed
ускоряют телодвижения Коппера.



Перчатки Gauntlets of Might
дают 25 очков к силе.

Армор DragonScale Armor
сделан из чешуи дракона, защищает от некоторых древних спеллов и убирает 75% вреда от нарукавников DragonFire Bracers.

простых квеста, идем в соответствующие гильдии и получаем ранг advanced. Выражается это в получении доступа к трем новым арсеналам (по одному в каждой гильдии), хотя ничего примечательного среди предлагаемых вещей я не увидел. Гораздо ценнее продвинутый навык Death Blow, ну и другие тоже ничего. Если есть желание, то загляните в Нижний Глэдстоун — картина впечатляет: улицы усеяны обрывками тел, залиты кровью, дома разрушены или горят, баррикады загораживают проходы, отдельные стражники еще ведут бой с огненными курицами из Белой Башни, и повсюду слышны вой и стоны.



Помочь населению мы ничем не можем, поэтому уходим в лес.

Вход в потусторонний мир находится рядом с яблочными садами на северо-западе карты, то есть в двух шагах от выхода из Нижнего Глэдстоуна. Там нас встретит мужик из Воровской Гильдии и подарит нам ключ от каких-то загробных часов. Прыгаем в портал и смотрим мультик. Из зала ведут три двери. Сперва идем в левую, исследуем там все, спускаемся из кухни в подземелье и находим дыру в земле с торчащей лестницей. Прыгайте туда аккуратно, так как приземляетесь вы на две доски, положенные поперек бездонного колодца — не промахнитесь. Возьмите с полки как минимум одну бутылку вина и возвращайтесь в первоначальный зал.

Теперь пойдем направо. В комнатах прячутся шейды, но они очень не любят электричество, поэтому либо стреляйте из лука Greatbow Shift, либо спеллами Lesser Spark или Lightning. На столике рядом с выходом на кладбище заберите ноты, а из комнаты (справа от этого места) — спеллы, из нижних полок шкафов. Пора освежиться, то есть прогуляться. По кладбищу. Вытаскиваем монеты из двух фонтанов, находим мужику потерянную им голову — Сайрус проделал это без моих указаний — и возвращаемся в первый зал.

Идем в центральную дверь. Кликаем ключом на замок часов ТРИ раза, после чего часы окончательно приходят в негодность.



За часами и лифтами обнаруживаем призрака-музыканта, даем ему бутылку вина и ноты — он начинает играть. Садимся в лифт и поднимаемся на второй этаж. Там семь дверей. Посещаем первые четыре, если считать слева направо. В первой обязательно взять пустой горшок. В третьей не только берем второй горшок со стола, но и сливаем масло из керосинки (так надо!). Пятая и шестая пока закрыты, значит, наш путь лежит в седьмую. Открываем шкаф, и оттуда вываливает призрак девушки, сгоревшей когда-то вместе со своими сестрами из-за неисправной керосинки (как это мило). В этом месте сделайте сейв, так как за очень короткое время нужно выскочить в коридор справа от комнаты, зайти во вторую дверь направо и слить керосин из лампы. В благодарность призрак дарит нам неплохой щит. Теперь можно зайти в пятую и шестую комнаты и забрать оттуда ключ и спеллы из шкафов. Отправляемся к призраку-пианисту и поднимаемся вверх по ступенькам, появившимся за его спиной. Там нас ожидает поединок с неким демоном. Я минут пять бил его мечом и спеллами без какого-либо эффекта и только потом догадался трижды кликнуть ключом по синим часам на дальней стене. Источник сил демона иссяк, и он быстро сдулся под ударами меча, оставив после себя кусок зеркала. Кликаем на него, переносимся в пещеру Драракла и топаем оттуда в город.

Для начала заглянем во дворец и перебросимся парой фраз с лордом Джероном, стоящим на этот раз в зале. Гильдия Клериков подготовила для нас третий квест: принести камень Heart of Sunrise из вулканического мира. За завоевание потустороннего мира Гильдия Воинов откроет перед нами дверь на втором этаже. Там мы познакомимся с сестрой убитой нами королевы амазонок из Белой Башни. Она всячески благодарит нас за содеянное (добрая такая тетенька — в мире Lands of Lore 3 все, похоже, просто обожают своих родственников. — *Прим. отв. ред.*) и выдает третий воинский квест: сходить в Белую Башню еще раз и принести ей игрушечный деревянный меч, которым она так любила играть в детстве. Воровская Гильдия тоже не отстает, но ее задание самое простое — массовое истребление орков в заданном квадрате. Маги пока ничего не дают.

Начинаем с орков — они пляшут вокруг костра в лесу где-то на пути из Верхнего Глэдстоуна к порталу в потусторонний мир. Орков было всего трое... От их главаря остается какой-то меч, который мы и забираем с собой в качестве доказательства победы. В очередной раз отправляемся в вулканический мир (прыжки по лаве в районе портала не должны отнять у вас много хитов). Долго-долго идем проторенной дорогой,



пока не доберемся до висящей в воздухе вазы (это в одном из залов города драконов). Кликаем на вазу штуковиной, подаренной нам клериками, и лифт опускается вниз. Спокойно забираем камень, возвращаемся к лифту и вынимаем штуковину из вазы. Если в прошлый раз из этого мира Коппер улетел благодаря куску зеркала, то теперь придется проделать обратный путь. Первая дверь открывается не вставанием на плиту, как все остальные, а кликом на иероглифы на стене напротив этой двери. Покидаем этот мир и возвращаемся в город.

Наносим визит в гильдии Воров и Клериков, чтобы получить законное «спасибо», а затем идем в Гильдию Магов. Девушка-маг, Шионед (надо же, запомнил-таки имя!),

по словам ее коллеги, застряла где-то в мире рулеов. Где это, Коппер не знал, но пообещал спасти девушку. Сейчас самое время вернуться к воинскому квесту и снова отправиться в ледяной мир.



Проходим знакомым путем до Белой Башни. Идем в комнату с дверью с четырьмя кнопками на стене (от входа налево и через зал со свечками). Поджигаем алтарь, стоящий перед цветным стеклом, с помощью Spark'a, и кнопки на двери окрашиваются в четыре знакомых цвета. Жмем их в запомненной последовательности: синюю, зеленую, красную, фиолетовую. Дверь исчезает, но за ней встает другая. Чтобы ее открыть, надо приложить выданный в Гильдии медальон к кнопке справа. В зале подбираем игрушечный меч, и тут же на нас нападает нечто призрачное. Оно было похоже на Scythe Demon из потустороннего мира, но ручаться не могу, так как очень резво нажал на кнопки Spark'a и Lightning'a, в результате чего демона размазало по стене. Можно возвращаться домой. Небольшая проблемка нарисовалась в том месте, где в ледяной стене вырублены ступеньки (типа вертикальных лестниц). Как спускаться вниз по-нормальному, я не знал, поэтому просто спрыгнул три раза, выбирая места с наименьшей высотой. Достигаем портала и идем в Гильдию Воинов, чтобы отдать деревянный меч даме.

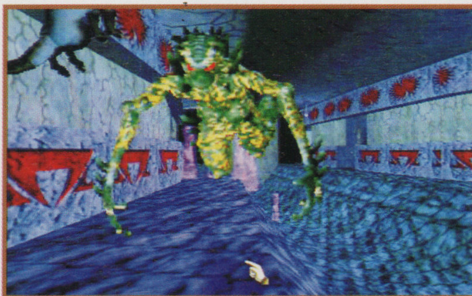
Наступило время разборки с миром рулеов. Портал, ведущий к нему, расположен в отдельной роще в центре леса (на карте она выделена сиреневым цветом). Из ролика становится ясно, что мир рулеов находится где-то на другой планете и населен странными тварюшками — ну и ладно. Созерцаем шмыгающих туда-сюда скавенджеров и начинаем пристреливаться. Скавенджеры не оценили наших знаков внимания и стали злобно плеваться ядом в ответ, из-за чего Сайрусу постоянно приходилось кастовать на Коппера Shield. Хотя можно просто игнорировать скавенджеров, тогда они будут подбегать, обнюхивать Коппера и убегать по своим делам. Добираемся до пещер с зеленой ядовитой рекой и какими-то то ли животными, то ли растениями в виде столбов с летающими вокруг шариками. Столбы не только умеют атаковать Коппера, но и возводить магические заслоны розового цвета, в которых застревают стрелы, вот почему со столбами лучше всего разбираться мечом. Кое-где на стенах есть большие круглые лепешки — кликните на одной из них и положите в рюкзак Dreamshard (нечто черное и кривое).

Спускаемся дальше по реке, воюя со столбами, пока не увидим три двери. Все они ведут на один и тот же уровень, поэтому заходите через любую. Противник выставляет ряды рулойских дронов, выглядящих, как человек с плаката из любого кабинета биологии, поясняющего строение мышечной системы, только дроны еще летают и кастуют неизвестный спелл, окутывающий Коппера облаком розового дыма. Спеллами давить дронов очень долго, поэтому рекомендую валить их в ближнем бою ручным оружием. Вскоре ряды противника пополняются рулойскими воинами — то же, что и дрон, но черно-желто-зеленого окраса. У одного из таких воинов удается отрубить лапу, которую мы побыстрее подбираем. Задача на этом уровне простая — уничтожить все регенерирующие устройства. Все устройства расположены в одинаковых комнатах с темно-красным освещением и двумя столбами-охранниками по бокам и выглядят, как две небольшие круглые тумбы — одна на полу, другая — на стене над первой.



Все комнаты, кроме одной, находятся довольно быстро.

На самом востоке уровня вы должны найти зал с платформой в центре. На платформе есть две подставки в форме лап, сжимающих яйца. Клик на яйцо открывает люк в полу, и оттуда поднимается лифт со всякой мелочью (едой и ингредиентами для фанатов фармакологии). Таких залов четыре и расположены они в виде ромба. Так вот, вход в последнюю комнату с регенератором находится в зале, находящемся в верхнем углу этого ромба, а достичь зала можно, проплыв по кислотной реке. На севере, за силовым забором, находим пленную амазонку в тигровой шкуре. Она, конечно, прикидывается белой и пушистой, но освобождать ее не следует, так как она немедленно бросается в атаку. На юго-востоке за таким же забором сидит девушка-маг Шионед. Вот ее мы освободим с радостью, кликнув подобранным ранее dreamshard'ом на замок слева от силового экрана. Шионед исчезает, а нам предстоит разрушить еще пару регенераторов, прячущихся за дверьми, открываемыми обрубком лапы рулойского воина. Смотрите внимательно — на выходе из обоих дверей в полу открывается люк с телепортером, не наступите в него до уничтожения всех регенераторов (о факте уничтожения подскажет журнал).



Когда все будет кончено, идите в телепортер, забейте штуки три летающих осьминогов и сидящего в луже рулойского босса. Кликайте на оставшийся от него кусок зеркала, и Коппера уносит в пещеру Драракла. Говорят, что в пещерах с кислотной рекой удается найти еще одну лапу рулоя и меч, высасывающий ману и хиты из врагов и передающий их вам. Я поискал их немного и бросил это занятие, но наверняка найдется кто-нибудь блее терпеливый.

Возвращайтесь в сторону Нижнего (!) Глэдстоуна. В районе портала в потусторонний мир (там еще сады рядом) появилась еще одна небольшая местность. На карте она выделена синим цветом, на местности — распятым на кольях человеком. Лезем внутрь и смотрим ролик про умирающего дядю Коппера.

Инвентарь

Армор Reflective Plate Mail



отражает вражеские спеллы и возвращает их кастовавшему созданию. Хозяин все равно получает повреждения, но и тот, кто кастовал, свое получит.

Армор Obsidian Chain Mail



защищает от электрических атак.

Армор Soft Leather Armor



дает полный иммунитет к ядам и кислотным атакам, половинит ущерб от огненных атак.

Посторонние предметы

Большая часть предметов практически бесполезна и служит для алхимических опытов, но все же есть кое-что, заслуживающее внимания:

Vel's Fruit
нейтрализует любой яд.

Mana Foil



восстанавливает 50 единиц маны.

Coco's Cap
дает 50 маны и 50 хитов.

Champion Stone
временно увеличивает силу.

Mana Stone
полностью восстанавливает запас маны.

Guardian Orb
вызывает мистический меч, наносящий неслабый ущерб и тут же исчезающий.

Flintskin
временно превращает кожу Коппера в камень.

Инвентарь

Dragon' Blood
действует подобно гранате с пятисекундным замедлением.



Mana Mask
за единицу маны в секунду заставляет всех противников считать Коппера «своим».

Lifestone
полностью восстановит хиты и вернет погибшего компаньона к жизни.

В приведенном ниже списке находятся наиболее ценные, на мой взгляд, предметы:



Ancient's Stone
камни, позволяющие кастовать древнюю магию. Просто заглатываете несколько штук и выбираете нужный спелл.

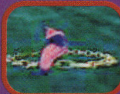


Lesser Bezoar Ring
защищает от слабых ядов.

Greater Bezoar Ring
защищает от всех ядов.



Mind Cluster
вызывает кратковременные глюки, в результате чего вам открывается вся карта!!! Очень удобно таскать с собой один такой кластер, делать сейв, съедать кластер, запоминать карту и делать релоад — так вы никогда ничего не упустите.



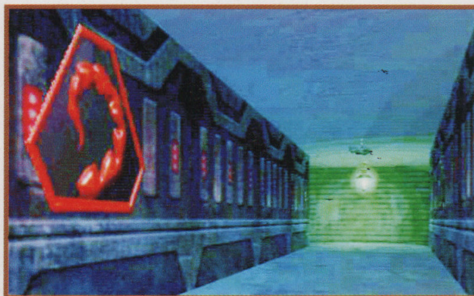
Stone of the Cobra
половинит время между ударами ручным оружием и ускоряет движения Коппера (на самом деле он просто замедляет движения всех остальных).



Ring of Reflection
отражает спеллы.

Дядя умирать не хотел и долго толкал проникновенную речь. Смысл такой: «Племяш, извини, мы были не правы, поэтому вот тебе мои королевские бумаги, покажи их кому следует и воспользуйся нашей библиотекой». Из местности с порталом в потусторонний мир высыпает куча собак с ободранной кожей. Я бьюсь с ними в ближнем бою и с удивлением замечаю больших толстых существ красного цвета, стоящих ко мне спиной и ударами могучих лап сминающих собак и других тварей. Кто это был, я не знаю, но думаю, что это Сайрус вызвал спеллами отряд имп-лордов.

Я, радостный, бегу в Нижний Глэдстоун, оттуда в Верхний и... обнаруживаю полностью разгромленный город. Улицы завалены обезображенными трупами, всюду лава, огонь, стены разрушены, повсюду лужи крови (не только красной!).



Особенно порадовали отпечатки чьих-то лап на стенах дворца на высоте, в несколько раз превышающей человеческий рост. По улицам носились монстры изо всех увиденных нами миров. В одном сарае я даже нашел рулойский регенератор. Оставалась проблема, кому показать бумаги короля. Открывший мне дверь во дворец родственник Коппера просто их разорвал, из-за чего я немедленно сделал релоад и разнес родственника серией Spark'ов. Смысла в этом, наверное, не было, но моральное удовлетворение получил. Зайдя в развалины замка с какого-то бока, я нашел трясущегося дворецкого. Он что-то пролепетал, отдал Копперу записку, и тут под ним провалился кусок земли, в результате чего дворецкий исчез в озере лавы — вот не повезло. Библиотеку искать стало совсем лень, да и вообще у меня уже не было места под новые спеллы, поэтому я пошел на штурм опустошенного мира.

На входе в местность с порталом в опустошенный мир мне пришлось задержаться довольно надолго, так как портал охранялся отрядом каких-то тварей (вроде собаками). Двинулся вперед я только после расстрела всех созданий Spark'ами и стрелами. Представший перед Коппером новый мир был некогда населен высокотехнологичной цивилизацией, но потом то ли бомбу кто-то случайно скинул, то ли упал большой метеорит — это нам неизвестно.



В общем, все было уничтожено большим взрывом или мутировало до неузнаваемости. На поверхности нас ждали помесь броненосца с черепахой на длинных ногах и перекошенные подобия людей. Рубить их приходилось в ближнем бою, так как стрелы наносили едва заметный урон, а броненосцы вдобавок были имунны к магии. Идем по прямой никуда не спрыгивая, пока не окажем на площадке, с которой можно перепрыгнуть и светящемуся входу в очередной туннель. Перепрыгиваем, идем до следующей площадки и тогда уже спрыгиваем вниз.

Добегаем до карниза, подпираемого двумя колоннами, и лезем наверх по корню растения. Если залезть не получается, то попробуйте подойти к корню с другой стороны и лезть под другим углом. Удается залезть не по всем корням, свисающим до земли, — я специально проверял. Кстати, во время этой проверки на одном из карнизов я нашел свинью-копилку с сотней тысяч монет внутри (эти деньги предназначены не иначе как для магазина в пещере Дракла, что уже не играет роли, если у вас в компаньонах Сайрус). Идем дальше, проходим подземный туннель и упираемся в лестницу, ведущую вверх. Когда пойдете обратно, то либо спускайтесь по лестнице человеческим способом, либо, как я, спрыгивайте на столбики по углам ямы — это не даст вам разбиться. Лезем вверх и доходим до странного здания. Здесь лучше не стрелять издали, а подойти поближе, так как внутри бегает один броненосец (убить) и стоит последний немутировавший человек. Открываем дверцу слева от входа и жмем кнопку(!), тогда за нашей спиной загорается лампа на земле. Подходим к маленькому люку и кликаем на него. За ним еще одна кнопка вызова лифта — вызываем и спускаемся вниз.

Нам противостоит центральный компьютер базы, управляющий множеством напольных и подвешенных к потолку пушек. Кстати, вам ничего не напоминают эмблемы на стенах? Правильно, это знак NOD'ов из Command & Conquer, и мы имеем счастье ползать по их базе. Добираемся до комнаты со шкафами и компьютером с разбитым монитором. Подвигаем стул к вентиляционной решетке, встаем на сиденье стула, потом на спинку, и вот Коппер уже ползет по узкому проходу. В комнате с висящими телевизорами надо разбить четыре пушки, а затем подвинуть три телевизора к решетке, причем один телевизор потребуется взгромоздить на другой, иначе не дотянуться. Оттуда рекомендую проползти к красной комнате, потолок которой закрыт черной решеткой. Прыгайте вниз — эта решетка вас не задержит. Комнат оказывается четыре штуки, и расположены они квадратом.

На стене одной из комнат есть агрегат, явно выдающий какое-то стрелковое оружие. Покликав несколько раз на кнопку, получаем некую пушку и заменяем ею наш старый добрый самонаводящийся лук. Выходим через проход между комнатами. Где-то здесь была дверь, проверяющая сетчатку глаз, — в соседней комнате в одной из ракетных шахт выковыриваем искусственный глаз у валяющегося



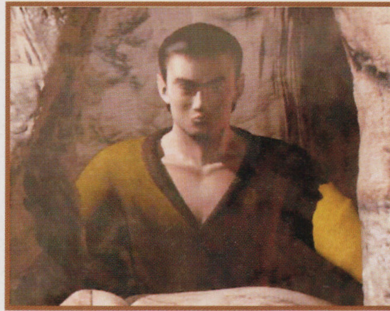
на полу робота и предъявляем замку двери. Доходим до зала, где установлен силовой барьер в виде колонны синего цвета. Начинаем крушить экраны по периметру, и скоро барьер пропадает. Теперь есть два пути: наверх по лестнице и в вентиляцию или вниз в яму. Нам нужен второй путь (!), так как по первому мы потом отступать будем.

Долго бежим и наконец попадаем в зал в форме ромба. Это и есть логово центрального компьютера. С криком «Хххха!» злобный комп выводит на сцену N-ое количество пушек по периметру зала, но они очень быстро замолкают под нашим огнем (там еще из пола вырастают странные столбы — их тоже в расход). С довольной ухмылкой расстреливаем блоки компьютера в центре и получаем последний осколок зеркала. Однако телепортироваться, как раньше, не удается из-за Джекила. Теперь ясно, кто во всем виноват, и возникает непреодолимое желание устроить финальную разборку. Для этого надо побыстрее покинуть базу, так как все вокруг начинает неуютно трястись. Проблем с путем наружу, а потом и до портала возникнуть не должно.



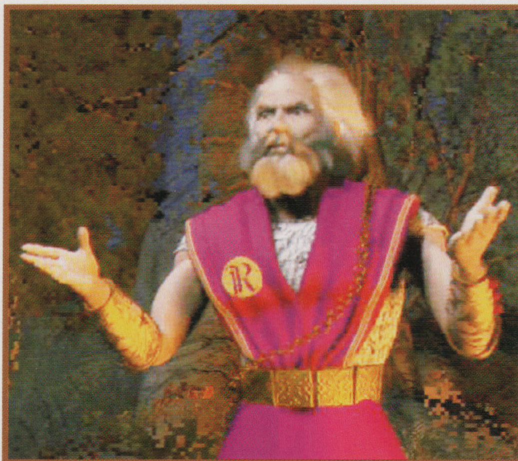
В последний раз идем в пещеру Драракла. Ради интереса я скормил сто тысяч четырем кнопкам, и «сейф» открылся. Внутри было несколько древних камней, ножей, фруктов и кристаллов маны — ерунда полная. По всей видимости, спеллы древней магии, спертые оттуда Сайрусом еще в начале игры, являлись главным богатством. Встречаем Джекила в привычном месте, и после небольшой перебранки он телепортирует Коппера куда-то под воду. Вылезаем по веревке наружу и оказываемся в квадратном помещении с движущимися платформами. На каждом этаже задача одна и та же: убить очередного Джекила и кликнуть на портал, если таковой на этаже есть.

Я напрочь забыл о существовании древних спеллов и рубил Джекилов исключительно мечом. Может, поэтому пришлось несколько раз делать релоад, так как иногда Джекилу удавалось обрушить на голову несчастного Коппера море разных спеллов, отчего тот очень быстро загибался. Помогает только переход к ближнему бою. Сперва спуститесь на этаж вниз и после выноса всех врагов крутните деревянный барабан с железной цепью — он поднимет мост, а потом поднимайтесь все время вверх до упора. Переходите через поднятый мост и входите темный зал с кругом в центре и спящими скелетами по периметру. Это арена для последнего сражения. Как только одолеете скелетов, так сразу появится последний Джекил. Если ваш первый удар мечом придется в цель, то Джекил повернется спиной, чтобы отступить, и тут ему можно врезать еще несколько раз. Хватаем оставшуюся от противника печать, и нас переносит к зеркалу. Кликаем печатью на зеркало. Душа Коппера соединяется с телом, при этом повсюду бьют молнии, как у Дункана МакЛауда. Пещера начинает рушиться, и главного героя заваливает камнями буквально в шаге от выхода. Печально.



После починки зеркала мир начал приходить в норму — лед и снег растаяли, лава испарилась, порталы пропали, все кругом зазеленело. На балконе глэдстоунского дворца дядя Коппера (а дед-таки выжил!) скорбит о потере племянника. Пошли титры. НО! После них идет еще один ролик, в котором Коппер целый и невредимый пробивается через каменный завал на свет божий, и игра продолжается. На первой же развилке к нему подходит задумчивый гадкий родственник и начинает тыкать ножиком. Наивный. Три-четыре удара мечом и родственников у Коппера убавилось. Хэппи энд.

Небольшое послесловие. Игра получилась довольно короткой и больше напоминает 3D-action, чем RPG. Роль магии практически нулевая, то есть можно, конечно, пользоваться всей этой кучей заклинаний, но удар хорошим мечом сносит у противника столько хитов, сколько ни одному спеллу и не снилось. Древняя магия, требующая древних камней, тем более сомнительна — я ее ни разу так и не применил. До выхода игры ходило множество слухов, что двухмерные спрайты будут заменены вокселями, ан нет — спрайты все еще живы. Некоторые персонажи удостоились чести быть нарисованными в 3D, но толку от этого мало. Авторы заметно удалились от понятия классической RPG, автоматизировав такие фичи, как генерация персонажа, статистики и диалоги. Сюжет игры слишком линеен и во многом предсказуем. То же самое относится и к квестам — «...kill them all on my way like sheep and like cattle smashing skulls of all who defy...», и все дела. Игра остается одинаковой вне зависимости от того, в какие гильдии вы вступили. Диски (всего их 4) во время игры приходилось менять так часто, что боюсь, теперь мне придется покупать новую «подставку для кофе». Вы заметили, что у этой серии нет второго названия ? Первая называлась The Throne of Chaos, вторая — Guardians of Destiny, а третья осталась безымянной. Некоторые фанаты первых двух серий уже предложили свое название LOL3:We've Run out of Ideas (типа «У Нас Кончились Идеи»).



К плюсам LOL3 можно отнести введение компаньона от одной из четырех гильдий — с ним как-то повеселей бродить, море самых разных предметов, хотя реально нужны из них процентов десять, простая, но эффективная система управления инвентарем, неплохая музыка (Westwood'у до уровня New World Computing еще далеко, но все-таки) и кое-какие приятные глазу графические навороты: огонь, спеллы, освещение. В целом игра неплохая, но любителям жанра role-playing, имхо, имеет смысл подождать выхода Might & Magic VII, чем тратить время и деньги на LOL3.

Инвентарь

Ring of Regeneration



ускоряет восстановление хитов, а если Коппер получает смертельный удар, то кольцо мгновенно его реанимирует, но сразу после этого оно исчезает.

Kelen's Ring

превращает удар голой рукой в удар тигриной лапы.

Kieran's Circlet



увеличивает защиту на уровне обычного platemail, но его нельзя носить одновременно с нательным армором.

Colem's Amulet

дает небольшую сопротивляемость к магии.

Drakelord Gem

сильно увеличивает защиту, половинит ущерб от древней магии.

Heart of Sunrise

ускоряет в четыре раза восстановление хитов.

Iron Rod



прививает иммунитет от электрических атак.

Jeweled Scarab



уменьшает в два раза ущерб от древней магии.

Iron Rod



прививает иммунитет от электрических атак.

Немножечко найми себе героя

Святослав Торик aka Torick

Инструктаж отважного наемника

Паспорт

Rent A Hero

Жанр: квест
Разработчик: Neo Software
Издатель: Magic Bytes
URL www.rent-a-hero.com

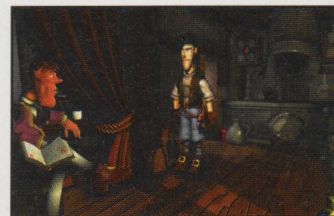
Родриго потянулся к седлу и достал из ножен меч-бластер. Увидев сей маневр, дракон начал быстрее махать крыльями и даже помогать себе хвостом. Родриго прицелился, но стрелять не стал — драконы настолько тупы, что обычно летят к себе домой, и таким образом преследователь выясняет, где находится пещера чудовища. Дракон сделал круг над скалой и устремился вниз. «Ага, — подумал Родриго, — он живет где-то здесь». Герой нажал на курок: бластер издал короткий «у-у-у» и обжег дракону левое крыло. Тот завалился набок и начал резко падать в воду. Через несколько секунд из-под воды раздалось шипение, а еще через секунду — короткий «бульк!».
Родриго спустился к подножию скалы и увидел пещеру. Сойдя с байка, он направился ко входу, но тем временем из воды показался дракон. Он лежал брюхом кверху и издавал жалобные стоны. «Ладно, не буду его добивать, — подумал Родриго, — пусть живет». Войдя в пещеру, герой обнаружил клетку, в которой сидел... жирный, хорошо откормленный принц. Родриго с отвращением открыл клетку и вывел царственную особу к байку. Усадив его на свое транспортное средство, герой включил мотор и направился к замку...





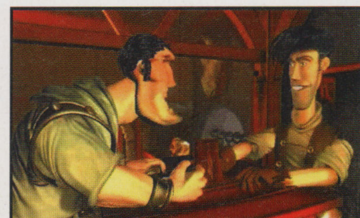
Красивая, очень хорошая сказка. Мир, где господствует магия, а технология поступает прямиком из двадцать первого века, — правильный мир. И именно в нем, точнее, в городе Смэшвилль, должен был появиться Родриго — герой нашего времени. Так он и сделал. Другой вопрос: что он сделал и, главное, как? Вот на этот вопрос я и отвечаю ниже.

1 Родриго вернулся домой, причем далеко не в лучшем состоянии. Не работа, а черт знает что — спасать принца! Между прочим, первого принца в своей жизни. Зато теперь наш герой может посещать



королевский замок в течение года. Крайне нужная возможность, ничего не скажешь. Ладно, пошли к агенту Луису, может, он чего ободряющее скажет. Выходите из комнаты, идите вправо, поднимайтесь на лифте наверх. Зайдите в домик, поговорите с Луисом. Ого, помимо того, что он в очередной раз клянется, что достанет для Родриго только самую лучшую работу и о нем узнает весь Тол Андар, агент говорит, что пошли слухи о пиратах, собирающихся захватить Смэшвилль!

2 Пора слетать к лучшему другу Родриго — Санчо. Выходите из домика и спускайтесь на лифте к офису. Спускайтесь к байку и летите вниз, к забегаловке Санчо. М-да-а, ну и клиенты пошли. Спас девчон-



ку — та даже спасибо не сказала. Пойдем, что ли, выпьем. Заходите в трактир и поднимайтесь к столикам наверху. За столом сидит человек, «похожий на шпиона пиратов». В отличие от другого персонажа, этот действительно оказался шпионом, с которым Родриго не разделил своих взглядов на пиратскую экспансию. Шпион убег, но оставил нам свою грязную робу. Ладно, берем с собой — авось пригодится. Теперь сходим к самому Санчо, может, он что видел. Нет, бармен (по совместимости — друг детства) ничего не видел, но похвастался своим «манком», которым он навострился приманивать клиентов.

3 О'кей, слетаем к Ранаме. Опять он свои фокусы показывает. Ну его на фиг — летим домой, заходим в офис



и встречаем первого клиента, обратившегося напрямую к Родриго, — гнома Рамиля. Его жена по имени Жасмин осталась в Эндавине, который в очередной раз захватили пираты. «Спасите мою



прекрасную женушку!» — умоляет гном. «Да уж, мне и самому интересно посмотреть на „прекрасную“ карлицу», — цинично отвечает Родриго. Рамиль оставляет задаток и уходит. Возьмите из стола мешочек с деньгами и выйдите на улицу. Да-а-а. Безалаберность — худшая черта настоящего рыцаря. Надо придумать, как достать деньги из канализации.

4 Спускаемся на лифте вниз, говорим с рабочим. Не, он нас точно не пустит. Помните, что говорил Санчо про свое сверхсекретное оружие? Летим к нему! Бармен с большой неохотой дает свой рог, взяв обещание, что Родриго сей девайс вернет в кратчайшие сроки. Ну, конечно, друг детства, жди и надейся, а мы сгоняем к офису и, встав так, чтобы не ви-



дел рабочий, дуем в рог. Совершенно верно, дружок, настало время обеда — беги, беги к Санчо, но, главное, мне дай в канализацию слазить. В канализации проходим в первый направо проход, затем снова в правый проход. Ага, вот ты где, под мостиком! О-па, упустил мешочек — он за решетку уплыл. Решетку хорошо бы чем-нибудь поднять, к тому же тут колесико для веревки имеется, за которое, правда, надо сначала подергать, убедиться в его сохранности...

5 Летим в Эндавин. Да, в таком наряде Родриго ни за что не пропустят внутрь. Стало быть, надо переодеться во что-нибудь, более приличествующее пирату. В лохмотья, к примеру. Но их еще нужно достать, да и вообще. А теперь — в лесок, что между городами. Идем вниз, затем вправо. Интересно, а что в тех кустах? Смотри-ка ты, игрушка далекого



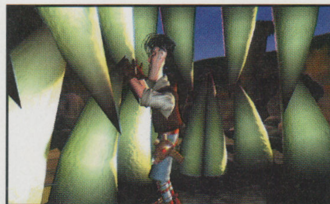
детства, медвежонок Пьер Пятый. Прихватим, наверняка пригодится (хинт: и в самом деле пригодится). Идем к исходной позиции, оттуда — наверх. Девочка, девочка, давай меняться? Куклу на прыгалки сменяли, теперь можно попытаться открыть решетку в канализацию, для чего летим в Смэшвилль.



6 Спускаемся в канализацию, идем к решетке, используем веревку с колесиком. Открыв решетку, Родриго об-



наруживает, что канализация не так проста, как кажется на первый взгляд. В итоге герой выходит к логову Дракона. Говорить с ним надо долго и нудно — в итоге мы получим еще одного клиента. Наше новое задание — очистить кладбище от ма-аленьких жучков, поедающих все мертвое (хорошо хоть не живое). Ладно, будет сделано. Идем на кладбище, цокаем языком, приговаривая: «Это ж надо...». Поворачиваем назад, говорим с Драконом до упора. Направляемся к входу в канализацию, но идем не в канал, а в лес. Идем вправо. Гриб. Красный. Мухомором зовется. Берем. Мчимся на другой конец леса — от исходной позиции вниз, влево и наверх. Куст. Ядовитый.



С грибом взаимодействует. Взяли листочки и «грыбем» отседова обратно, на кладбище.

7 Интересно, что это за череп? Ну-ка. Подходим: смотри-ка, Родриго, а поедателей падали здесь и нету! Заходим внутрь. В пасть дракона — через терновый куст (колется, зараза), через дырку от уха, каков герой, а? Уф-ф, ну и место, кладем скорее ядовитые листики и бежим отсюда. Налево и вниз — к дракону. «Дядя Дракон, миссия выполнена!» — «Спасибо, сынок, а ты в курсе, что за тобой хвост?» — «Где?» — «А вот здесь! У-у-у!» — «Смотри-ка, а пирата уже и нету! Ой, а это что?» — «Шляпа и протез! То, что нужно!». Маленькая интерпретация на тему



Информация

Управление в игре осуществляется исключительно мышкой. Если эта непременная деталь компьютера у вас по какой-либо причине отсутствует (зависает, не бегает, кошка съела), любые попытки нанять героя обречены на неудачу. Ну, не желает гордый Родриго повиноваться каким-то стрелкам. Зато с мышкой-то как удобно. Достаточно щелкнуть на предмете из инвентория в какой-либо сцене, как герой сам применяет сей предмет в соответствующем месте. Не надо судорожно сновать мышкой по экрану, пытаясь поймать тот единственный пиксель, где Это сработает. Особенно эффектно смотрится, когда, собрав по разным углам острова четыре предмета пиратской экипировки, Родриго одним махом напяливает все это барахло на себя. Экранчик тоже своеобразен. Никаких Action Bar'ов не наблюдается. Переход в основное меню через Esc и — первый раз вижу такую пенку — сохранение и загрузка единым блоком. Сначала выбирается название сейвелки, а потом — сохранять в ней или загружать ее саму.

СОВЕТЫ

Герои как они есть



Родриго. Профессия — спасатель.
Специализируется на принцессах, украденных драконами. Немного невезучий, ужасно безалаберный и безумно обаятельный — словом, настоящий герой. Берется за любые, даже сомнительные поручения. Никакой коммерческой жилки, деньги буквально между пальцами утекают. Впрочем, его и так все любят.



Луис. Коммерческий агент Родриго.
Флегматичный швед или финн. Единственная страсть — цветочки, даже в сундуке держит удобрение. Ему бы быть побойчее, глядишь, и герою было бы получше. Неплохо информирован, может рассказать кое-что про пиратов.

Санчо. Лукавый бармен.
Изобрел способ приманивания работяг в свой кабак. Боюсь, тамошние кадровики скоро будут устраивать засады у его дверей.

Юная анонимная барышня в кожаном костюме с саблей на боку.
Никого не боится— ни хулиганов, ни пиратского капитана. Умеет ломать двери приемами каратэ, любит размахивать своей саблей кстати и некстати.

Рамиль. Жутковатого вида гном.
Женат на красотке Жасмин, которую искренне любит. Готов даже заплатить за ее спасение (правда, только аванс).

Ранама. Забавная смесь астронома и йога.
Родриго почему-то называет его учителем. Живет в обсерватории, обожает располагаться в позе лотоса на летающих камнях. Для сюжета важно, что пижон Ранама носит серьгу в ухе.



Дракон. Хранитель кладбища.
Достаточно добродушен для

дружбы и взаимопомощи человека и дракона приводит к тому, что теперь у вас полный набор «Начинающий пират». Осталось лишь серьгу взять. Летим к Ранаме, только не надо над ним глупо хихикать, а то ведь по звездам и порчу нанести может. Лучше подойди к нему и потыкать мышкой в его серьгу до тех пор, пока Ранама не отвлечется на ваши гнусные инсинуации и не поднимет голову вверх. Вот тут-то Родриго и не теряется — серьга у нас. Пора слетать в Эндавин. Ага, главарь изобразил пароль! Надо бы его запомнить, что ли. Роба, шляпа, протез, серьга в ухе — настоящий пират. Входим в ворота. В Эндавине имеется тюрьма (там пиратов нету) и таверна (там как раз пиратов полно) и ОЧЕНЬ МНОГО мусора. Для начала противное — идем направо и копаемся в мусоре до тех пор, пока Родриго не откопает шпильку. Теперь идем туда, где можно узнать о Жасмин — в таверну. «Да ты, приятель, не пират! Слабо уксус трехпроцентный выпить?» —

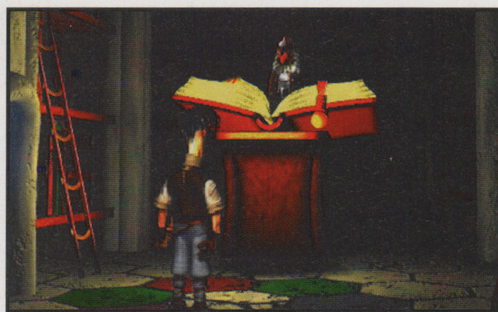


«А то?!». А зря! Пьянство до добра не доводит — разве что до тюрьмы.

8 «Здравствуйте, девушка, кем будете?» — «Гномиха я, Жасмин зовут» — «Жасмин! А я-то вас обыскался!» — «Нашли. Что теперь делать будете?» — «Ну, во-



первых, получу свои деньги, а во-вторых...» А в карманах-то ничего и нету! Подходим к окну. Сметливый Родриго подслушивает разговор пиратов и принимает решение бежать из тюрьмы. О'кей, хватаем солому, еще раз хватаем солому и бежим. Вот так всегда — в самый опасный момент Родриго падает с байка, но Жасмин вытаскивает его и тащит в город карликов Эсрагот. Поговорите с гномом слева. Родриго снова встретит Рамиля, который открывает ему самое худшее: на Смэшвилль напали пираты! Не надо сломя голову бежать



в родной город — там только пираты, тем более, что на выходе его перехватывает Тарайн. Сверхумный гном провожает Родриго в библиотеку, рассказывает о Глумстоунах, а напоследок дает свой камень, который является частью Ключа, который в свою очередь может погасить действие Глумстоунов с тем расчетом, что пираты не смогут пользоваться техникой, полностью зависящей от светящихся камней.

Информация

В трактире у пиратского шпиона попробуйте отнять кружку с вином. Шпион злобно вскочит, а Родриго улыбнется такой очаровательной улыбкой! На мой взгляд, эта улыбочка— шедевр художника. Посмотрите, не пожалеете.

9 Выходим на улицу, говорим со стражем, пока не придут Рамиль с Жасмин. Эй, а что это у Жасмин? Пять магических камней для Ключа!!! «Жасмин, от этой цепочки зависит судьба целого мира!» — «Не дам! Это мое, честно своррованное!» Жасмин убегает в лес, а Родриго остается лишь пойти в шахты — может, гномы чего подскажут. Идите влево, берите лопату и идите еще раз влево. Отсюда в средний тоннель, затем вправо. Черт, турбобур не работает! Нужен Глумстоун. Влево, вправо, снова влево — берите кирку и отбейте верхний правый камешек. Взяв лопатой глумстоун, возвращайтесь к турбобуру. Родриго нажимает на рычаг — и машина начинает работать. Последуйте за ней: два раза влево. Теперь идите в правый от перекрестка туннель. Используйте станок два раза. Уж больно твердая здесь порода. Зато обнаружилась зажигалочка. Подбирайте и идите к перекрестку.



Лопатой переключите железную дорогу, отправляйте станок в другой туннель. Еще немножко бурения — и вы найдете секретную комнату с терминалом управления Глумстоунами. Осталось лишь найти Жасмин, взять у нее ожерелье с камнями и составить Ключ.

10 Идите на выход из шахт. Направо от выхода из Эсрагота есть лес, в который убежала Жасмин. Нужно дойти до поляны, где рос вкусный гриб, и свернуть вниз. Там обнаружится дерево. В его ветвях спряталась Жасмин (хорошо спряталась, совсем не видно). На все уговоры отдать камни вредная гномиха отвечает руганью. Ах так! Ну получи. Подкладываете солому под дерево и поджигаете ее зажигалкой. Жасмин, кашляя, сбрасывает ожерелье. Скорее в шахты, спасать родину.

11 В шахте идите к терминалу управления Глумстоунами. Камни из ожерелья нужно расположить в определенном порядке. Цвета можно подсмотреть в библиотеке (плиточка на полу окрашивается, как надо, но чтобы увидеть все цвета, придется бедному Родриго шесть раз войти в библиотеку). А вам я и так скажу: красный, го-



лубой, синий, желтый, фиолетовый, зеленый. Готово? Ой, что происходит...

12 А происходит вот что. Корабли пиратов действительно теряют свою летучесть, падают в воду и почему-то сразу тонут. Но вдруг под Родриго



раскалывается земля, его выбрасывает куда-то наверх, и все меркнет.

13 Где это я? Что за милая печальная девушка сидит у камина? Почему за окнами так черно? Оказывается, как только сила камней прекратилась,

темные маги вырвались на волю! Остров разрушен, и все погружено во тьму! Так это я, Родриго, во всем виноват! Хорош герой, нечего сказать. Нужно немедленно спасать родину еще раз. Милая девушка — ее зовут Синтия — трогательно ухаживала за героем, пока тот был без сознания. И видимо,



хорошо ухаживала, поскольку, едва придя в себя, Родриго готов на дальнейшие подвиги. Так что идите на улицу.

14 В заброшенной деревушке никого нет. Посреди площади расположен колодец — еще один источник ностальгических воспоминаний Родриго. Надо проведать дракона. Через темный, мрачный лес, знакомой тропой. Дракон на месте, он рассказывает о темных магах целую историю. Теперь хорошо бы посоветоваться с колодцем, но он бесплатно не работает. Что это там желтеет у входа в канализацию?



Да это же кошелек Рамиля! Вернитесь в деревню, бросьте монетку в колодец, и получите инструктаж по борьбе с темными магами. Придется использовать дракона в качестве летательного аппарата. Держим курс на остров мага Мегофиаса.

15 На острове густой лес и домик на берегу. Войдите в домик. Он абсолютно



пуст. Но если тупо пойти вперед, задняя стенка вдруг растворится, открыв потайное помещение. В помещении находится громоздкий агрегат, странным образом сросшийся с небольшим человечком. Человечек оказывается тем самым

Информация

У Синтии в избушке скудный набор утвари и роскошная двуспальная кровать-сексодром. О кровати девушка охотно рассказывает, что она досталась в наследство от родителей, что кровать удобная, мягкая и т. д. Но суровый герой Родриго на все намеки отвечает, что у него нет времени залеживаться, пора совершать подвиги. Однако, если, постранствовав по мрачному и неуютному лесу, после разговора с драконом вернуться в уютную избушку Синтии, можно насладиться неожиданной для этого квеста сценкой в стиле «Ларри Лаффер». Достаточно еще раз навести разговор на пресловутую кровать. Синтия предложит ее опробовать. Молодые люди используют кровать почти по прямому назначению. Для сюжета это не обязательно, но вполне забавно.

Мегофиасом. Он весьма недоволен «подвигом» Родриго, но готов помочь (советом, разумеется).

Для борьбы с темными магами необходимо добыть шлем, закопанный в лесу на поляне. Идем в лес. Что это за яма? Ну, конечно, шлем давно вырыли какие-то любознательные деятели! Поделитесь этой печальной новостью с Мегофиасом и поговорите с ним о жизни. Так значит, на капитане пиратов был тот самый шлем! Вернемся на драконе в ущелье. Дракон подскажет, как пройти к гавани через лес.

16 Выходим через лес (опять-таки через поляну с грибом) к гавани и развалинам Смэшвилля. И это все я натворил?! М-да, хороший ты, Родриго, когда трезвый... Смело ступаем вперед, вдруг из засады выскакивает девчонка, размахивая саблей. Кажется, это та самая амазонка, которую Родриго спас от хулиганов в первой серии. Она покажет тайный ход в гавань и при-



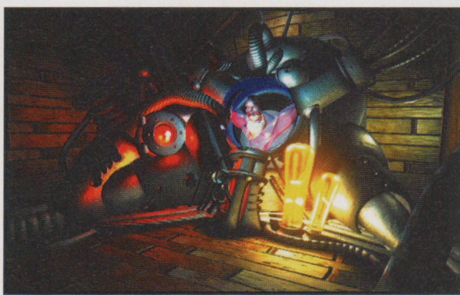
стань с лодкой. Но лодку далеко видно на воде, ее надо как-то замаскировать. Придется поискать что-нибудь этакое. Поэтому надо на драконе слетать еще раз на остров мага Мегофиаса, и в тамошнем лесу под кустом как раз обнаружится пиратский флаг. Возвращаемся на пристань с лодкой, пристраиваем флаг и плывем на корабль.

17 На корабле какой-то сундук прикрывает двери в каюту капитана. Сундук-то Родриго отодвинет, а дверь заперта. Поделитесь этой проблемой с юной леди. Она девушка без комплексов. И-и-и-хаа, дверь в щепки, входите, пожалуйста. Вот и шлем! Но стоит его взять, как



в каюту врывается разъяренный капитан. Амазоночка выхватывает свою саблю и кидается на капитана с криком «Он мой! Я сама с ним разделаюсь!». Пока они лупят друг друга, самое разумное незаметно смыться. Кроме шлема, в каюте можно стащить бутылку, но где ее применить, не понятно. Победу, что ли, обмывать?

18 Попросим дракона еще раз слетать на остров. В потайной комнате подсоединим шлем к машине Мегофиаса, но у того как раз приступ меланхолии, так что с магами придется биться самому. Ну и ладно, благо драться надо будет персонажами игры. Главное — правильно подобрать их очередность по возрасту. Первой идет девочка из леса, потом юная амазонка, Синтия, Луис, Санчо и дракон. Когда шестой маг лопнет, как мыльный пузырь, эффектно рассветет, и Родриго, взявшись за руки с Синтией, полетит в голубую даль...



Советы

рептилии. Как всякий гигант, способен испепелить одним чихом здорового мужика, но не может справиться с мелкими паразитами на вверенном ему участке.

Девочка со скакалкой.



Цепко держится за свое имущество, но не прочь произвести взаимовыгодный обмен.

Жасмин. Редкостная зараза.



Замужем за гномом, нахваталась их повадочек. Даже во время допроса у пиратов ухитрилась спереть красивые камушки. И ни за что не соглашалась их отдавать даже для спасения мира.

Синтия. Прирожденная медсестра, по происхождению крестьянка.



Выходила нашего героя после крушения мира. Обладательница роскошной двуспальной кровати. Хотя после принцесс очевидный мезальянс для Родриго, но, надеюсь, как честный человек, он на ней все-таки женится.

Мегофиас. Старый усталый волшебник, бывалый борец против темных магов.



Все знает, все может, но уже ничего не хочет. Срастил себя с системой жизнеобеспечения размером с БЭСМ ЕС 1840 и самозаточился в тайнике на острове.

Шпион пиратов.



Отвратительный тип в дурно пахнущем зипуне. Обладает скверным характером, за невинную шутку готов убить. Не дурак выпить.

В игре встречается еще несколько проходных персонажей: алкоголики, пиратский капитан, библиотекарь гномов, упрямый рабочий и другие.



МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

СТРАТЕГИИ

Small Soldiers



Во время игры одновременно нажмите **[Control] + [Shift] + X + S**. Сначала отпустите **S**, а затем все остальные клавиши. После проделанных операций в нижнем левом углу появится мигающая красная линия и вы получите возможность ввести следующие читы:
toys # — устанавливает максимальное количество доступных игрушек;
clear — отменяет «туман войны» (fog of war);
team # — устанавливает максимальный размер вашей армии (в человеках).

Star Trek: Birth of the Federation



Чтобы активизировать режим ввода читов, запустите игру из командной строки с параметром **-Mudd** (буква М — заглавная). Например «**c:\botf\trek.exe -Mudd**». После этого при нажатии на некоторые клавиши становятся доступны следующие возможности:
F9 — добавляется 100% к параметру Overall Research;
F10 — параметр Credits вырастет на 10 000;
F11 — откроется вся карта. Нажмите еще раз, и она снова закроется.

Можно еще и посмотреть картинки, которые при честной игре вы увидите, только если произойдет определенное событие. Для этого также надо запускать игру с параметрами в командной строке:
bones — формирование альянса;
gorn — поражение;
kirk — уничтожение планеты;
picard — захват всей галактики.

Warzone 2100



Читы работают, если вы установили патч версии **1.01**. Во время игры нажмите **[T]**, введите код, после чего нажмите **[Enter]**. Далее указано, что делают те или иные коды:

time toggle — останавливает и запускает снова отсчет времени миссии;
get off my land — убивает все вражеские юниты миссии;
show me the power — добавляет 1000 к вашей энергии (power);
whale fin — то же самое;
hallo mein schatz — пропускаете текущую миссию и переходите к следующей;
work harder — успешно завершаются все текущие разработки;
double up — удваивается сила ваших юнитов;
kill selected — все помеченные юниты умирают;
easy — устанавливает уровень сложности Easy;
normal — устанавливает уровень сложности Norma;
hard — то же самое, только уровень сложности на этот раз Hard (могли бы и сами догадаться);
version — показывает данные о том, когда код программы был скомпилирован (чрезвычайно полезный чит);
john kettley — изменят погодные условия;
biffer baker — делает юниты практически неуязвимыми;
shakey — когда юниты взрываются, экран трясется.

ACTION

Drakan (Demo)



Нажмите кнопочку, чтобы поговорить с кем-нибудь (по умолчанию это '\'), затем наберите код и нажмите **[Enter]**.
А вот и коды:
SANCTUARY — режим Бога;
SMEGHEAD — полное восстановление здоровья;
DEBUG ON — включение режима отладки;
DEBUG OFF — действие, противоположное предыдущему читу.

Star Wars Episode 1: Phantom Menace



Во время игры нажмите backspace, после чего введите следующие коды:

HAPPY — третье оружие становится гораздо более мощным и появляется надпись Open your heart. Наберите еще раз, и все будет в норме;
SLOWMO — ваш персонаж становится очень медленным. Его скоростные качества вернутся, если введете чит еще раз;
FROM ABOVE — вы видите вашего персонажа сверху. Наберите еще раз и увидите его сзади;
NAUGHTY NAUGHTY — камера размещается сзади вашего персонажа, и появляется надпись Behold my neck-spike. Чтобы вернуть исходное положение камеры, наберите чит еще раз. Появится надпись Blort!;
TURNTABLES — с момента ввода кода появится надпись The tables have turned или No More Cheating for You, и все читы перестанут работать корректно. Похоже, единственный способ привести все в норму — выйти из игры и запустить ее снова;
I LIKE TO CHEAT — доступны все виды оружия. Добавляется 500 патронов ко второму оружию, 500 к третьему, 5 к четвертому, 1 к пятому и 10 к шестому. На экране появляется позорная надпись You are now the biggest cheater in the world;
GIVE ME LIFE — здоровье равно 100, даже если у вас было больше;
HEAL IT UP — то же самое;
I REALLY STINK — уровень сложности становится Easy;
DONTTTTT — не делайте этого — вы сразу же умрете;
GURSHICK — увидите раздел Credits;
IAMQUEEN — следующие четыре чита превратят вашего персонажа в кого-нибудь другого. Например, если наберете этот — сыграете за Queen Amidala;
IAMPANAKA — capitan Panaka;
IAMQUIGON — Qui-Gon Jinn;
IAMOBI — Obi-Wan Kenobi.

Midtown Madness



При запуске игры в командной строке укажите следующие параметры: **-allrace**, **-allcars**. При этом становятся доступны соответственно все трассы или все машинки. Если добавить сразу оба параметра — вообще все будет доступно.

South Park



Во время игры нажмите **[Esc]** и выберите **Options**. Затем кликните в левом нижнем углу и введите один из следующих кодов:
EGOTRIP — у врагов вырастают большие головы;
BEEFCAKE — невидимость;
SWEET — у всех видов оружия становятся неограниченные боеприпасы;
FRAMERATE — отображается frame rate.

Star Wars Episode 1: Racer



На том экранчике, где вы покупаете новые примочки для вашего POD, попробуйте нажать **[Shift] + [F4] + [4]**. Это должно принести вам дополнительную тысячу долларов. Вышеуказанные действия, однако, могут быть проделаны только пять раз.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Jagged Alliance 2

Сначала на тактическом экране (Tacticscreen) наберите слово IGUANA, удерживая при этом клавишу [Control]. Это должно активизировать режим введения читов. Далее нажимайте следующие комбинации клавиш (циферки означают клавиши на numpad'е):

ALT+T — телепортация отмеченного солдатика в текущее местоположение курсора;
ALT+O — уничтожение всех врагов в секторе;
ALT+R — полный комплект боеприпасов (перезарядка оружия);
ALT+B — в позиции курсора появляется враг;
ALT+C — то же самое, только не враг, а мирный житель;
ALT+G — то же самое, только не мирный житель, а наемник;
ALT+Y — roboter появляется в позиции курсора;
ALT+5 — наемник становится большим жуком;
ALT+I — случайно сгенерированный вид оружия появляется также в позиции курсора;
ALT+K — там, где был курсор, взрывается газовая граната;
ALT+Q — показывается содержимое всех зданий (просто у них исчезают крыши);
ALT+1 — наемник трансформируется в танк, однако получившийся танк совершенно бесполезен, так как им нельзя управлять;
CTRL+T — все наемники текущего сектора попадают под арест к злобной королеве (Bad Queen);
CTRL+H — наемник теряет здоровье (курсор должен указывать на конкретного наемника;
CTRL+U — здоровье наемника восстанавливается (с курсором все то же самое);
CTRL+K — в позиции курсора взрывается ручная граната.

СИМУЛЯТОРЫ

F22 Lighting 3

Чтобы воспользоваться читами, нажмите **[Ctrl] + [Enter]**, введите один из нижеследующих кодов и нажмите **[Enter]** снова:



the truth is out there — неограниченные боеприпасы;
black oil — заправка;
trust no one — режим Бога;
i want to believe — вы никогда не разобьетесь;
this isnt happening — восстановление здоровья;
ghostpit — невидимость.

SimCity 3000



Если наберете один из следующих кодов, то **Newsticker** покажет вам что-нибудь необычное:

fund,
advisor,
moremoney,
maxis.
1234,
sc3k,
mayor,
hello,
simcity,
money,
ticker.

Напомню, что окошко для введения читов вызывается одновременным нажатием следующих клавиш: **[Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [C]**. А если наберете там pay tribute to your king, станут доступны все reward buildings. Этот чит не всегда работает. В частности, он не сработает, если вы построили уже много reward buildings.

Jeff Gordon XS Racing



В главном меню наберите слово **icancheat**, что и позволит вводить все остальные читы. После этого набирайте в появившемся окошке один из нижеследующих кодов и жмите **[Enter]**. Сразу после этого будет услышано звуковое подтверждение, что чит сработал.
Читы главного меню:
CLIPPED — включение режима No Clipping;
RECKLESS — режим Reckless;
Чит меню **TRACK SELECTION**:
LAPSET — устанавливается количество кругов в гонке.

СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

NHL'99



Вы можете создать игрока с максимальными характеристиками. Для этого в меню создания игрока надо набрать одно из приведенных имен и кликнуть **Check** в ответ на сообщение о наличии такого игрока в базе данных.
Вот имена:
Dave Warfield, Funky Swadling
Cory Yip, Bryce Cochrane
John Rix, Jeff Dyck
Trent Shumay, Jeff Mair
Paul Martin, Andy Harris
Chris Deas, Lance Wall
Mark Lesser, Hong Chin
Trent Shumay, Bruce McMillan.
Следующие коды надо набирать во время игры:
MANTIS — удлиненные руки-ноги;
NHLKIDS — укороченные руки-ноги;
HOMEGOAL — гол в пользу принимающей команды;
AWAYGOAL — гол в пользу гостей;
PENALTY — нарушение;
INJURY — облом ног и рук;
ZAMBO — замбони (очистительная машина) на лед. Жаль только, что машина физически прозрачна;
VICTORY — салют на трибунах;
FLASH — вспышки фотокамер;
SPOTS — включает spotlights перед игрой;
CHECK — все игроки автоматически рушат друг друга на лед при малейшем соприкосновении;
GRAB — то же, что и CHECK, но на сей раз будет задержка клюшки.
После забитого гола вы можете сами выбрать, что будет кричать ликующий мужик. Для этого нажмите кнопку 4. Нажимайте ее до тех пор, пока игрок не закричит так, как вам нравится. После этого удерживайте кнопку для продолжительного восторга.
Наконец, в главном меню ткнитесь в EXIT, выберите титры (Credits) и Programming, после чего можно набирать такие коды:
warp9 — значительно ускорит игру;
eaonline — позволит играть через Internet (!);
headbone — большие головы;
buffed — большие игроки;
1999 — видео, которое по идее можно увидеть, выиграв Кубок Стенли;
quicker — все игроки становятся быстрее;
nobody — пустые трибуны;
gulliver — очень высокие вратари;
crankit — позволяет выбирать любое разрешение на 3D-картах.

FIFA Road to the World Cup'98



Поменяйте имя любого игрока на одно из нижеследующих:
eac rocks — режим огромных голов;
johnny atomic — нырок;
dohdohdoh — безумный мяч;
urlofus — невидимые стены по периметру поля;
xplay — режим «горячей картошки»;
footy — глупые движения.

World Cup'98

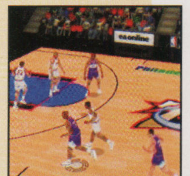
Тоже меняйте имена игроков, только после введения одного из перечисленных имен поступайте так: жмите ввод, затем нажимайте на кнопку back, чтобы имена не поменялись по-настоящему, затем возвращайтесь в главное меню и жмите Scroll Lock.



Zico — включить «классический» матч 1982 года;
Hurst — включить «классические» матчи 1982, 1974, 1970 и 1966 годов;
Kenny — огненный шар;
Gabo — большие головы;
Kyle — игроки-скелеты;
Cartman — нырок;
Gonzo — горячая картошка;
Mr Hat — безумный мяч;
Powder — глупые телодвижения;
Neila — режим «чужого».

NBA Live'98

В главном меню ткнитесь в **Rosters**, после чего выберите пункт **Create Custom Team**. Введите одно из приведенных названий, чтобы получить секретную команду, составленную из разработчиков игры:
EA Europals,
Hitmen AllSorts,
Hitmen Coders,
Hitmen Earplugs,
Hitmen Idlers,
Hitmen Pixels,
QA Campers,
QA Dbuggers,
QA Testtubes,
TNT Blasters.



Успеем? Не успеем? Километра два еще по шоссе; надо бы срезать, да движок вряд ли потянет, пропадем... И снаряды, считай, заканчиваются. Вон, кумулятивка последняя в стволе осталась...

БАМ! Бам-бам-бам-бам! И отчаянно-нервная ухмылка на физиономии заряжающего, который почему-то похож на Юрия Гагарина: «В нас снова попали, сэр! Автоматы дымовой завесы повреждены!»

«S##t...» — успевает пронестись в голове, пока башня разворачивается в сторону выстрела. Ну конечно, два БРДМ! Разведчики, понимаешь... Нашли время разведывать. Ну, держитесь!..

Десять секунд на перезарядку — не будешь же кумулятивный снаряд на броневик тратить, хватит с него и подкалиберного, — и суматошное кружение у обочины шоссе, под грохот пуль по броне и гулкие разрывы противотанковых ракет. Есть готовность! ОГОНЬ! «БРДМ-2 уничтожена, сэр!» Доворот без остановки — и длинная очередь из спаренного пулемета по второй машине. Йессссс! Готова!

Можно возвращаться на дорогу... Броня ни к черту, снарядов почти нет... Кстати, не забыть бы снова зарядиться кумулятивным; тут, помнится, раскатывал Т-72 или даже Т-80... Успеть бы до базы доползти, а там мы им снова покажем!

Не тут-то было. Вертолет. «Ousssch...» Держать его в прицеле не так-то просто, но жить хочется, и даже очень! Короткая очередь; еще, еще одна... Попадание! Так, и чтоб добить... Падает. Готов. Где-то за деревьями поднимается взрыв, но нам это уже неинтересно; доползти бы до шоссе — двигательная часть повреждена, и по бездорожью не очень-то погоняешь.

Ага! Вот он, родной ангар! Скорее вперед!.. Что там? Опять?! «Oops...» Один, два... Три БМП-2. И гранатометчик на холме. Это, боюсь, будет конец. Ну что же... Огонь! И заряжай кумулятивным, парень. Повеселимся!..

ЗАПИСКИ ВТОРОГО ЛЕЙТЕНАНТА

Антон Наполеонов

Так это начиналось...





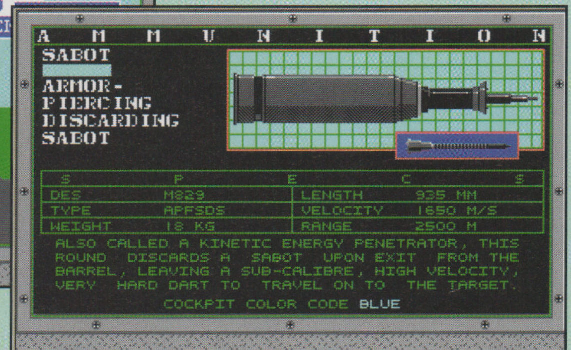
Abrams Battle Tank

...Эх, и было же времечко! Начало девяностых, настоящий, свеженький еще 286-й и несколько игр к нему. И среди разнообразных аркад и стратегий выделяется своим немашинным реализмом симулятор — нет, даже так: симулятор танка M1A1 Abrams от компании Dynamix.

Всякая игра условна. А уж компьютерная — тем более. Сама плоскость монитора, в которой заключен мир игры, связывает ее. Ограничивает полноту ее восприятия. Чем отличается культовая игра от блокбастера? Блокбастер делают деньги. Настоящую игру, которая оказывается потом культовой, делают



Вход в игру. Имею информацию: сведения по вооружению (снаряды к главному калибру).



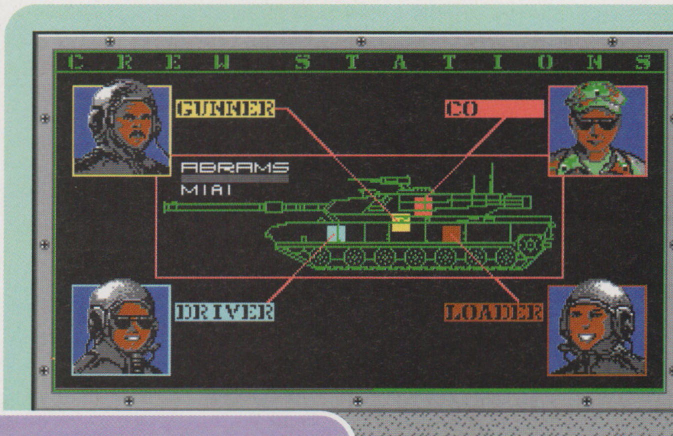
Вот он, подкалиберный снаряд. «Сабо», как его называют профессионалы. То есть и мы тоже.

люди. Впрочем, так получается не только с играми.

Культовым становится произведение, которое взламывает рамки экрана и погружает человека в свой мир. Мир, не ограниченный обрезом монитора, живущий по собственным законам и заставляющий тебя жить в соответствии с ним. Дело здесь не в дотошном воспроизведении физической модели и не в залихватски закрученном сюжете — хотя все это важно, — дело здесь в чем-то большем. В неуловимом аромате правдоподобия, который ощущается сразу и захватывает надолго, если не навсегда. Дело — в красоте Идеи.

Идея «Абрамса» в то время, когда он появился, была свежа, как дуновение апрельского ветра. Игра, позволяющая очутиться внутри мощного современного танка и совместить наслаждение битвой с удовольствием наблюдать ее от первого лица! Чем не новаторство? А потрясающая графика (в нашем понимании — полностью трехмерная, только что без текстур и с десятком полигонов на каждый объект)? А осмысленная сюжетная линия (неядерный конфликт НАТО и блока Варшавского Договора в Европе), соединяющая миссии в трагическое и возвышенное повествование о Битве за Идеалы Демократии и Свободы?..

В наше распоряжение предоставлялся танк, ремонтный ангар (иногда) и более или менее бескрайние просторы Германии, на которых разворачивалась битва с наступающими (и всегда превосходящими) частями Советской Армии. И хотя на поле боя действовали все новинки техники агрессора, включая танк Т-80 и разведывательную бронемашину БРДМ-3, каждый раз вам предлагалось в одиночку восстановить справедливость и преподать урок коварным русским. Варианты заданий давно и прочно стали с тех пор классикой жанра: разведка боем, удержание базы, сопровождение конвоя, захват объекта... Воевать приходилось, кроме бронетехники, и с пехотой, вооруженной двумя типами противотанковых реактивных гранатометов, и с вертолетами. В отличие от большинства последующих танковых симуляторов, где пехота служит в основном для того, чтобы быть намотанной на траки, в «Абрамсе» от Dynamix гранатометы были серьезной силой. Два оснащенных ими бойца на возвышенности вполне могли помочь вам досрочно завершить миссию. Особенно

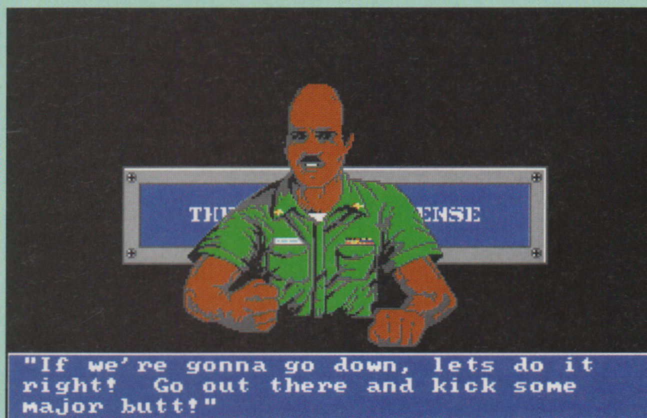


Команда нашего танка. Четыре орла, четыре столпа Демократии и Свободного Миропорядка: Стрелок, Водитель, Заряжающий и, конечно, Командир. Поглядите на себя повнимательней. Узнаёте? То-то! Так держать!



Непосредственно главный калибр. «Рейнметалловское» 120-мм орудие. Чаще, на самом деле, на реальные M1A1 ставится более стандартный НАТОвский 105-мм калибр. Разница в весе существенная, а в убойной силе — не очень. Зато форсу гораздо меньше!

«И если нам придется сдохнуть, давайте-ка сделаем это как надо! Двигай и надери какую-нибудь [censored] поздоровее!..»

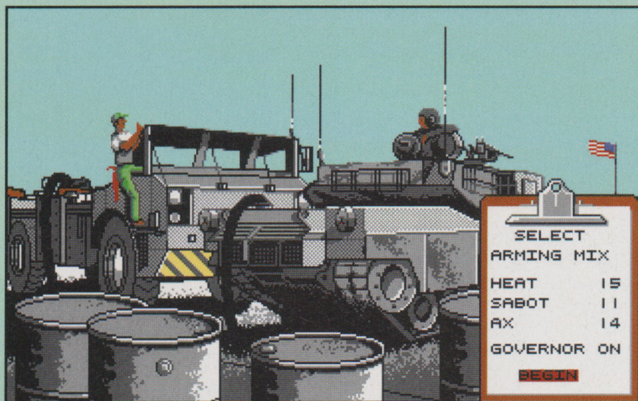




Весельчак заряжающий с неизменной улябочкой в поллица сообщает, что в нас попали. А мы и так видим, что в нас попали. Эта краснота на обзорном экране — ее там быть в нормальных условиях не должно, как нетрудно догадаться.

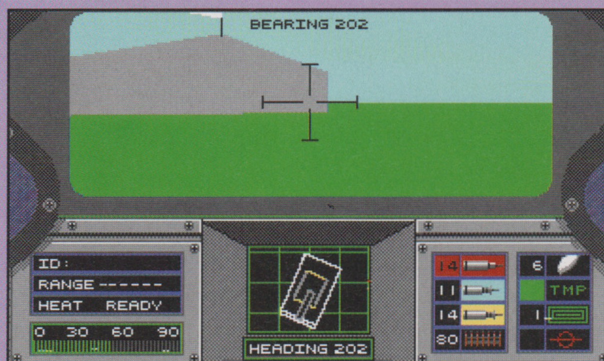


БМП-1 в процессе починки. Явно не после встречи с нами — после нас бы там ничего вообще не осталось.



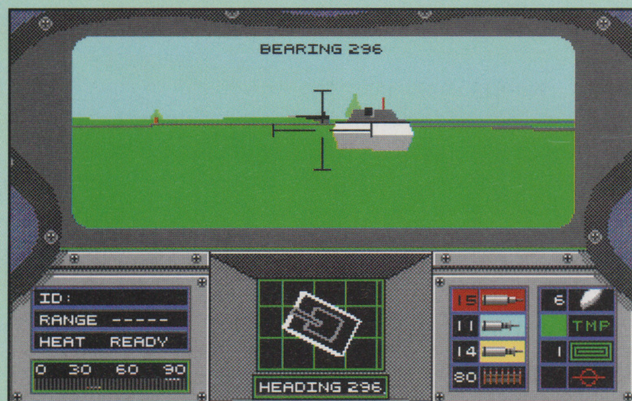
Ангар, вид изнутри. Здесь нас заряжают, заправляют, чинят. Можно подобрать себе комплектацию снарядов по вкусу. Как правило, асы предпочитают HEAT — кумулятивные боеприпасы. Бьют они сильнее.

если заклинивало пушку (целиться приходилось именно пушкой, ведь пулемет с ней спарен). Кстати, повреждения проявляли себя очень убедительно. Различные системы танка выходили из строя в зависимости от того, куда именно попадали вражеские снаряды. «Проценты повреждений» не подсчитывались, просто время от времени вам любезно сообщали, что из строя вышел пулемет... система охлаждения двигателя... баллистический компьютер... механизм поворота башни... Разве с этим может сравниться неспешное убывание-



Впереди — спасительный ангар. Мало того, что находящийся в нём танк неуязвим, так ещё и заправиться можно на всю катушку!

Ангар, вид изнутри. Здесь нас заряжают, заправляют, чинят. Можно подобрать себе комплектацию снарядов по вкусу. Как правило, асы предпочитают HEAT — кумулятивные боеприпасы. Бьют они сильнее.



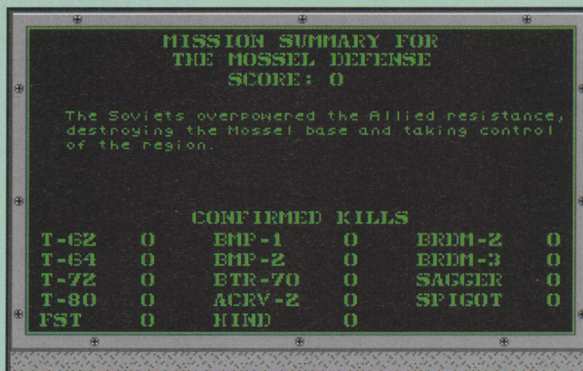
покраснение насквозь аркадной «полоски жизни»? И если вам все-таки удавалось закончить миссию успешно, вы чувствовали «настоящность», реальность своей победы, отчего она казалась еще слаще.

Реальный прототип, танк M1A1 Abrams Main Battle Tank, действительно хорошо зарекомендовал себя в тех боевых операциях, где применялся. Конечно, не все так просто в жизни, и уничтожить парой снарядов (даже из крупповской гладкоствольной стодвадцатимиллиметровой пушки) Т-72 он не в состоянии, не говоря уж о Т-80. К тому же создатели игры явно занизили вертолетную опасность (возможно, потому, что им не хотелось отдельно моделировать управление башенным пулеметом). В игре Hind'ы, то есть основные штурмовые вертолеты Советской Армии Ми-24, заваливаются хорошей очередью из спаренного с пушкой пулемета. Что, конечно, не слишком близко к действительности. Хотя враги вполне искупают ненатуральную уязвимость своей многочисленностью!

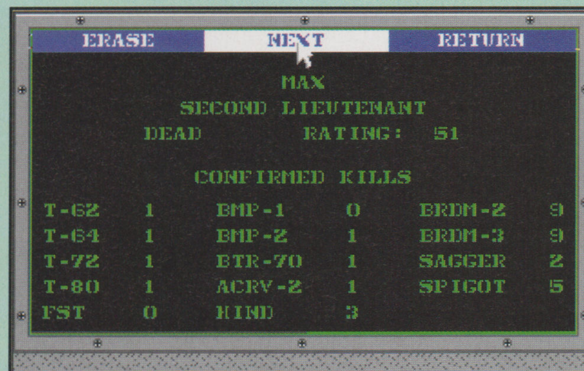
Миссии хорошо продуманы и выполняются, как правило, «на последнем издыхании». Повышение в звании, которое вас ожидает после успешно выполненных заданий, достается совсем не легко. И постоянные комментарии усталого краснолицего полковника в форменной рубашке с расстегнутым воротом только добавляют кампаниям жизненности и динамизма. «Вся надежда на тебя, солдат! — говорит полковник, и вам уже хочется спасти мир. — Что, ты еще здесь? Отправляйся немедленно!» И новое задание не заставляет себя ждать...

...и если уж помирать, так с музыкой, как говорит наш полковник! Заряжай! Хорошо пошла! Один БМП-2 горит; кто следующий? Ага, ага! А мы его за холм заманим... Ничего, пусть стреляет, — задним ходом прорвемся. Лобовая броня, слава Богу, немаленькая... Так! Есть! Ну получай, tovarisch! И еще один!.. Как, все? Закончились? Ну что ж, тогда навестим пехоту!

Нравится тебе этот склон, механик-водитель? И мне

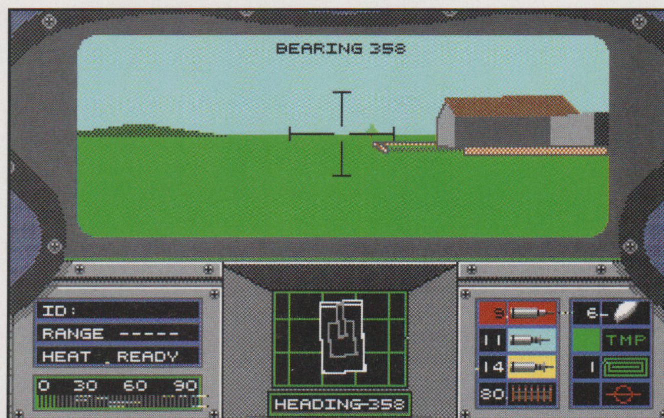


Печальные итоги непройденной миссии.

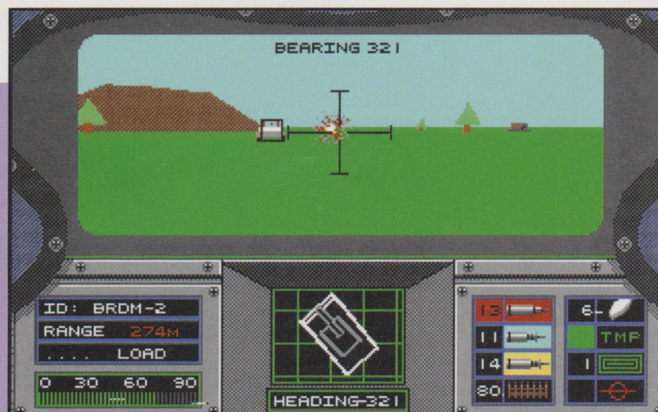


А вот так сражаются настоящие герои. Да здравствует демократия!

нравится, уж очень резво мы по нему карабкаемся. Ага! Вот он, безымянный герой, совсем рядом! Нет, парень, мы на тебя патроны тратить не будем, мы тебя гусеницами... вот так! Замечательно. А незачем было за гранатомет свой хвататься. Так, а это что за новости? Скажите пожалуйста, еще один на вершине! Ну, а тебе из спаренного достанется, не хваленые! Мотаешься тут один-одинешенек, как этот... как это сказать... venik в prorubi...) Так, ребята! Отставить! Резкий бросок к ангару — грохот разрыва — башню заклинило, теперь целиться только корпусом — есть один Т-64! Замер бесформенной кучкой. Но мне жизненно нужны эти триста метров! Ну пожалуйста! Tovarisch!.. БАММ! Теперь заклинило пушку, и,



Простой сельский, точнее бюргерский, домик в районе боевых действий. Конечно, каждый, кто играл в Abrams, не один и не два снаряда выпустил по этим аккуратненьким строениям. И ничего... Да, до начала воплощения концепции «активной окружающей среды» оставалось не меньше десяти лет...



Промах. Заряжание. Черт, слишком медленно...

обеднеем... не снаряд же на тебя переводить... вот так, и вот так, и.... Вот и славненько.

Теперь главное — с обрыва не сверзиться. Медленно объезжаем... Any survivors? Нет? Ну и ладно. А ангар — вот он, так близко; так призывно развевается на нем флаг! Вперед, ребята. Мы у цели.

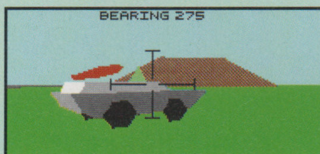
Arrrrgh! Танки! Вот она, настоящая красная жара... Кто ж это вас так надоумил, за ангаром-то спрятаться?! Oh, those Russians! И ведь что обидно, двое сразу... Mine Gott... (Стоп, что это я на язык союзников перешел? Знать бы, где они, союзнички эти конечно, в самом неудобном положении... Ну, еще немного! Пара выстрелов наугад — все равно снаряды теперь беречь ни к чему — и к заветному строению. Ну же! Обзорный прицел поврежден, ничего не вижу... Но направление-то я помню! ВПЕРЕД!..

...печальная, даже торжественная музыка, — и развороченный дымящийся остов танка на картинке. МОЕГО танка. А ведь мог бы и прорваться! Такими темпами до капитана я не скоро дослужусь...

Это были ВПЕЧАТЛЕНИЯ! Где их сейчас найдешь такие?

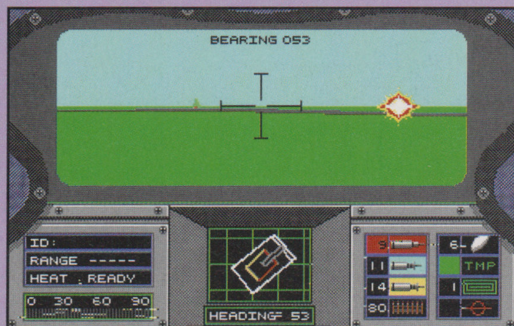


БРДМ-2 крупным планом. Полная трехмерность, обратите внимание. У нее даже колеса крутятся!



HIND, самый настоящий. Этот из пулемета завалить не в пример тяжелей.

В заключение немного о патриотизме. В горячке боя мне не раз доводилось поймать себя на мысли о том, что все-таки несправедливо это — воевать за американцев против своих. Ну, агрессоры, ну, «красные идут»... Но ведь свои же! И так было очень долго, и в каждом новом боевом симуляторе со времен «Абрамса» дымилась и горела под нашим огнем советская военная техника. До тех пор пока из-за горизонта, сверкая лопастями несущих винтов, не вынырнул «Вервольф», симулятор вертолета Ка-50, долгожданный ответ «Команчу» и искупление за все наши предыдущие миссии. Но это — совсем уже другая история.



Этот выстрел — в наш огород камушек. Сейчас долетит. Снаряды у них, конечно, послабей наших будут, но их зато больше... Вон как на башню-то нам давит...



Всё. Почти приехали. System mailfunction, как они это называют. Хорошо еще, шасси пока в порядке.



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОЛОНКИ

Тестирование месяца



...А зачем вообще тестировать мультимедийные колонки? Очень просто. О том, что не надо покупать плохие звуковые карты, известно уже давно; о том же, что потратив 50—80 долларов на хорошую карту и докупив к ней за 10 долларов первые попавшиеся колонки, вы очень часто получаете тот же самый «ужасный звук», который был с предыдущей устаревшей картой — об этом многие не задумываются...

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЗВУК И ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

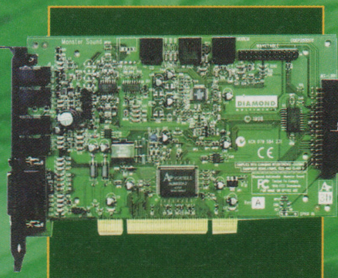
Как делается компьютерный звук



...Аналоговый сигнал и магнитная запись — не лучшие способы передачи и хранения звуковой информации, поскольку и при передаче, и при хранении данных происходит неизбежная потеря информации, то есть ухудшение звука. В то же время и передачу, и хранение в компьютерах, оперирующих цифровыми данными можно, производить без потерь. Вопрос только в том, как перевести аналоговый звук в цифровой и обратно...

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Diamond Monster Sound MX300



В данной статье мы предлагаем вам авторский обзор новой звуковой платы, сделанный по нашей просьбе сотрудником фирмы NAK. На всякий случай напоминаем, что мнение редакции может не совпадать с мнением авторов публикуемых статей...

Хорошо сейчас отдыхать на Таити. Солнышко светит, обезьяны бегают вокруг, аборигены по деревьям прыгают. Вода в океане опять же теплая, да и какой ей быть, при стабильной температуре воздуха — всегда 30° С... Ну да ладно, это мы чем-то не тем увлеклись.

На самом деле, мы тут сидим в редакции, тепло у нас тут не хуже, чем на Таити, и хотя океана нету, джунгли зато есть - из куч коробок от мультимедийных колонок и проводов, свисающих вместо лиан. А сотрудники между ними осторожно прокрадываются в надежде, что никакой сабвуфер, весом так кило в десять, на них не свалится. «Откуда дровишки?» — спросите вы. Дело в том, что затеяли мы для этого номера тест мультимедийных колонок, и все бы было хорошо, если бы не оказалось, что колонок этих на нашем рынке столько разновидностей, что, взяв посмотреть даже не все, а лишь наиболее популярные и широко известные, мы завалили все свое скромное редакционное помещение этими колонками, и далее пришлось отказываться, поскольку торговые фирмы норовили дать еще и еще! Потом мы их тестили, и к последнему дню тестирования уже вся редакция MegaGame знала наизусть тексты тестовых песен, а наиболее слабонервные ходили в закрытых наушниках. Теперь же победа за нами, описано и сфотографировано более полусотни колонок, а протестировано и изучено и того больше — в обзор попали лишь лучшие и наиболее интересные.

Хватит о колонках, ибо это не единственное развлечение в номере. Новости. Что можно сказать о новостях? Из примечательных событий в последнее время на рынке PC комплектующих, наблюдается прямо-таки бум в разработке интегрированных решений типа материнская плата + видео 3D ускоритель + звук. Остальные же новости довольно стандартны - компьютеры становятся все быстрее, выше, сильнее, борясь таким образом за хотя бы относительное сохранение уровня цен, которые падают и падают...

Под конец вас ждет объемистая порция информации про цифровой звук и звуковые карты, чтобы вы не только смогли по результатам нашего теста выбрать себе новые колонки, но и подобрали к ним подходящую звуковую карту.

Nick A. Skokov

А зачем вообще тестировать мультимедийные колонки? О том, что не надо покупать плохие звуковые карты, всем известно уже давно, о том же, что, потратив $50–80 на хорошую звуковую карту и докупив к ней за $10 первые попавшиеся колонки, вы очень часто получаете тот же самый «ужасный звук», который и был у вас с предыдущей устаревшей звуковой картой, многие не задумываются. К сожалению, несмотря на весь наш оптимизм по поводу того, что все должно улучшаться и дешеветь, хорошо звучащие колонки не стоят дешевле $40–50, а действительно хороший звук получается при покупке качественного устройства с сабвуфером стоимостью более $100. Но это, скорее, общий вывод о ценах, приведенный во вступлении, поэтому перейдем к самому тестированию.

Мультимедийные колонки

Алекс МИХЕЕВ aka Lars
Кирилл АЛЕХИН aka Maza
Nick A. SKOKOV



Решив протестировать и сравнить мультимедийные звуковые колонки, встречающиеся на нашем рынке, мы обнаружили, что по сравнению с предыдущими темами для тестирования ситуация имеет несколько коренных отличий. Первое — рули с force feedback'ом, можно сказать, днем с огнем было не сыскать. Колонки же несли в таком количестве, что под конец мы были уже вынуждены отказываться, говоря, что больше не надо, такие уже есть. Второе — многие современные мультимедийные колонки, оказалось, занимают совсем не мало места, поэтому когда вы пытаетесь объехать несколько фирм, участвующих в тестировании, и увезти из каждой десяток-другой моделей, то лучше ехать на самосвале типа «КамАЗ», ну, или на любом другом грузовике. Запихнуть все это в «Жигули», даже и не думайте! Ну да ладно, будем надеяться, что вам колонки в таких количествах покупать не придется.

Как мы тестировали? В отличие от видеокарт и 3D-ускорителей, которые мы будем тестировать в следующий раз, довольно сложно придумать набор объективных тестов для колонок. Разумеется, это возможно, но только потребуется звукоизолированная аудиостудия для снятия акустических характеристик, а также куча дорогостоящего профессионального оборудования. Так что мы решили собрать экспертный совет из ряда тестеров, не обделенных музыкальным слухом, и прослушать все колонки на тестовом наборе звуков и музыки. В процессе тестирования все эксперты независимо выставляли оценки колонкам по ряду параметров. Результирующие оценки, приведенные в таблице, — среднеарифметическое из всех оценок экспертов. Общая оценка колонок вычислялась с учетом ряда весовых коэффициентов типа того, что параметр «качество звучания» значительно более важен, чем удобство подключения и длина проводов.

Поскольку звуки, чаще всего издаваемые компьютерными играми, являются до некоторой степени искусственными и сравнивать их особенно не с чем (ведь нравиться может все по-разному), то для тестирования были взяты обычные музыкальные произведения, где звучание можно сравнить хотя бы с оригиналом, прослушав его на хорошей акустической системе класса High End. После некоторого обсуждения и ряда экспериментов было выбрано следующее:

✔ **Классика**: *Vanessa-Mae, the Violin Player*, композиция *City Theme.*

В этой композиции хорошо оценивалось различие звучания отдельных инструментов, звуковой частотный диапазон.

✔ **Техно:** *Astral Projection'99*, композиция *Ionized.*

Этот трек был избран из-за своего характерного «компьютерного» звучания. Подобная музыка часто встречается в компьютерных играх, как в записанном, так и в синтезированном виде, а потому нам было интересно, как те или иные колонки будут справляться с наиболее вероятной своей задачей.

✔ **Heavy Metal:** *Metallica*, альбом *«Reload»*, композиция *Fuel.*

Для многих колонок этот звук оказался наиболее трудным для воспроизведения. Наиболее слабые образцы, ориентированные, видимо, на примитивные попсовые звуки или на мелодичное игровое похрюкивание и позвякивание, на данной композиции давились, захлебывались и начинали дребезжать.

✔ **Рок:** *Uriah Heep*, альбом *«The Magician Birthday»*, композиция *Sunrise.*

Этот трек был выбран нами из-за того, что он изобилует перепадами высоких и низких частот. Резкие скачки уровня громкости также являлись хорошим тестом для колонок. Как показали тесты, многие модели колонок не справляются с подобными перепадами.

Последующее тестирование показало правильность выбранных тестов. Колонки, успешно звучавшие на данных мелодиях, достаточно качественно воспроизводили и любые другие звуки, колонки же, не справившиеся с какой-либо композицией, обычно действительно имели серьезные проблемы с воспроизведением каких-либо частот.

Итак, приступим к описанию протестированных колонок. Начнем с тех,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что представляет собой звуковая плата SoundBlaster Live! ?

SoundBlaster Live! — последняя новинка из серии звуковых карт SoundBlaster, выпущенная компанией Creative Labs.

Эта PCI-карта сделана на основе чипа EMU10K1 — очень мощного DSP (Digital Signal Processor, цифровой сигнальный процессор), состоящего из 2 миллионов транзисторов и имеющего производительность около 1000 MIPS (Million Instruction Per Second, миллион инструкций в секунду). EMU10K1 разгружает основной процессор компьютера, беря на себя вычисления, связанные со звуком.



Цифровой сигнальный процессор EMU10K1

EMU10K1 разработан фирмой E-mu — известнейшим производителем профессиональной аудиотехники, уже давно принадлежащей фирме Creative Labs. Этот чип интегрирует в себе музыкальный, звуковой и эффект-процессоры.

Вот основные характеристики SB Live!, заявленные производителем:

- отношение сигнал/шум — 96 дБ;
- аппаратный wavetable-синтезатор, интегрированный в чипе EMU10K1 — обеспечивает 64-голосую полифонию и 32-частную мультитембральность (в комплекте поставки есть звуковые банки стандарта GM/GS — 128 мелодических инструментов и 10 наборов ударных объемом 2, 4 и 8 Мбайт в формате sf2);
- программная эмуляция 448-голосого синтезатора (с последней версией драйверов) в реальном времени;
- 64 MIDI-канала (32 и 16 для аппаратного и программного синтезаторов соответственно, а также 16 каналов для внешних устройств, подключенных к MIDI Out);
- возможность загрузки до 32 Мбайт (на практике — до половины объема оперативной памяти) сэмплов в системную память;
- процессор эффектов (реверберация, хорус, флэнджер, дисторшн и сдвиг высоты тона), работающий

качество звучания которых мы взяли за «5». Разумеется, они звучат несколько хуже блочной High End-системы, но по сравнению со всеми остальными мультимедийными колонками, которые нам удалось найти, они оказались лучшими.

ACSS48 Altec Lansing

Традиционно считаются одними из самых лучших мультимедийных колонок. Фирма, которая нам их давала, гордо заявила: «Наши будут самые лучшие и займут первое место». Тесты показали, что они не врали — так и оказалось.

Сами ACSS48 представляют собой две небольшие, аккуратно выглядящие колонки, которые можно поставить на стол по бокам монитора, и немаленького размера сабвуфер. Регулировка громкости и выключатель вынесены на одну из колонок в виде пары кнопок сверху.

Далее перед каждой группой колонок, произведенных одной фирмой, мы будем давать краткий комментарий о самой компании, их сделавшей.


ACSS48

Boeder

Фирма известна своим широким ассортиментом: дискетами, джойстиками, коробками для дискет и многим другим. О мультимедийных колонках этой фирмы можно сказать то, что иногда им удаются очень неплохие модели.

66887 Boeder

Это... Не, не то, еще хуже. Металлика, ударник, да и все, что опускается ниже средних частот, вызывает у данного устройства неудержимые хрипы, скрипы и прочие непотребные звуковые эффекты. Поэтому слушать на нем большую половину музыки просто нельзя. Но и это еще не все. Кнопки заслуживают отдельного примечания. Единственная нажимающаяся кнопка 3D-surround почему-то у всех ассоциируется с кнопкой Power. После ее нажатия и невключения колонок все начинают думать, что бы это значило. При дальнейших поисках обнаруживается, что выключатель здесь интегрирован с ручкой громкости — прямо как в трехпрограммном радиоприемнике. Нажатие же на вышеупомянутую кнопку при работающих колонках не только не улучшает стереоэффект, как обычно бывает, а даже усугубляет и без того резкий, скрежещущий звук... Ради бога, унесите...


66895 Boeder

66895 Boeder

В этих колонках раздражают только две вещи: дизайн и цена. Звук относительно чистый и ненавязчивый. Конечно, не Hi-Fi, но все же. Управление сосредоточено на передней панельке, так что работать с ним легко и приятно. Но мы бы все же не стали тратить столько денег на покупку этой модели Boeder, так как за ту же сумму можно приобрести куда более фотогеничные модели других фирм, которые и звучат немного получше. Впрочем, вам решать.

67224 Boeder

Этот Boeder оказался все же значительно лучше своего предшественника (66887) по цене и не испытывал каких-либо принципиальных проблем с воспроизведением звука вообще.

Вся 67-я серия колонок фирмы Boeder выделяется своим умеренно добротным дизайном. Колонки этой серии отличаются друг от друга только размерами.


67224 Boeder

Boeder 66224 являются самыми маленькими и самыми дешевыми колонками из протестированных нами в этой серии. При цене всего на $1 выше, чем у 66887-й модели. Эти колонки намного лучше не только выглядят, но и звучат. Колонки уверенно справлялись с воспроизведением тестовых треков, чего явно не удавалось тем же 66887-м. В целом эти колонки оказались очень не плохи для своей цены.

67232 Boeder

Загадка: что такое большое, пустое и с эхом? Ответ — бочка. А что получается у фирмы Boeder при увеличении размера колонок? Оно же и получается. Визуально это полный аналог предыдущей модели, только большего размера. К сожалению, на качестве звука такая метаморфоза отразилась в худшую сторону. Можно предположить, что дизайнеры фирмы, сделав предыдущие колонки и получив задание сделать эту, более старшую модель, просто увеличили те колонки в размере, забыв, что от габаритов и мощности колонок длина звуковых волн не изменяется, а следовательно, на другой


66887 Boeder


67281 Boeder



размер надо пересчитывать всю акустику заново. Кроме того, недостаточная длина соединительных проводов не позволяет расположить их на достаточном удалении друг от друга.

Из достоинств следует, пожалуй, отметить удобную «ручку»-фазоинвертор на задней стороне колонки, через который неплохо видна часть внутренностей данного устройства.

67281 Boeder

Ого! К нашему удивлению оказалось, что данное устройство звучит просто замечательно и, обойдя многих конкурентов, приближается к Altec Lansing ACSS48. По конструкции это единственная из предоставленных нам на тестирование моделей Boeder, имевшая сабвуфер. Как и у остальных колонок этой серии, с дизайном у этой модели все умеренно неплохо. С ценой — еще лучше. Единственным минусом стали габариты сабвуфера, который очень большой (может быть, даже деревянный) и расположение всех ручек на нем, что привело нас к мысли о том, что его тоже рекомендуется ставить на стол. Учитывая, что обычно колонки такого уровня стоят раза в два побольше, мы думаем, к внешнему виду и размеру можно и привыкнуть... Так что, поклонники соотношения «качество звука/цена», вам сюда!

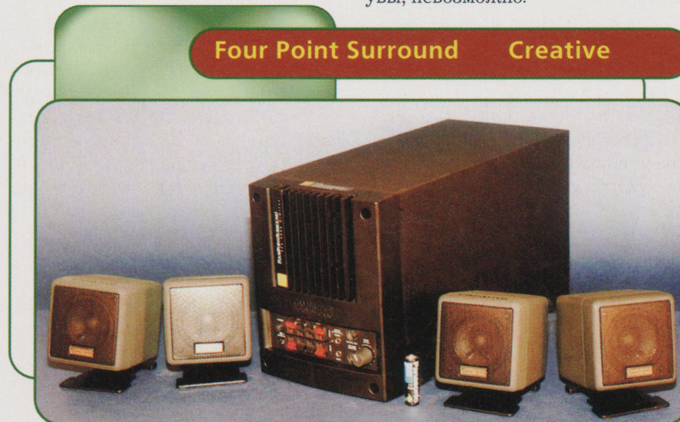
Creative

Традиционно компания Creative является законодателем мод в области звуковых карт, но тем не менее в последнее время она стала выпускать и неплохие модели колонок. И хотя при ближайшем рассмотрении это все же продукция фирмы Cambridge Soundworks, продаваемая под маркой Creative, но хуже она от этого не становится.

Four Point Surround Creative

Эти колонки обладают очень хорошим звуком, что в общем-то и ожидалось от системы подобного класса. Управление такого рода колонками обычно располагается на сабвуфере, ставящемся на пол, и потому весьма неудобно. У этой же модели управление вынесено на отдельный манипулятор. Он снабжен длинным и гибким шнуром, а благодаря своей форме удобно лежит в руке или прилепляется к столу на липучке в любом месте. Все это позволяет регулировать громкость и баланс, не отрываясь от клавиатуры, что с другими моделями подобного класса, увы, невозможно.

Four Point Surround Creative



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

в реальном времени с сигналом от любого выбранного источника.

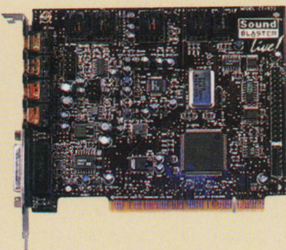
- возможность обработки, микширования и позиционирования до 131 аудиопотока на аппаратном уровне;
- вывод звука на две или четыре колонки, а также на головные телефоны;
- поддержка основных API: Microsoft DirectSound, DirectSound3D, Environmental Audio eXtensions (EAX);
- частота дискретизации — от 8 до 48 кГц (8 и 16 бит), полностью цифровой модуль микшера, внутренняя обработка цифрового сигнала с 32-битной точностью;
- полный дуплекс;
- поддерживаются цифровые джойстики и устройства DirectInput;
- MIDI-интерфейс, совместимый с MPU-401.

Плата имеет 5 внешних разъемов: микрофонный вход, линейный вход, два линейных выхода — фронтальный и тыловой, порт



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

джойстик/MIDI, а также 6 внутренних: аналоговый вход с автоответчика, аналоговый CD-вход, AUX-вход, выход на системный динамик, цифровой I²S-вход, цифровой CD-вход (S/PDIF). Вместе с SB Live! также поставляется дополнительная плата, которая подключается к основной с помощью плоского кабеля и имеет 5 внешних разъемов: RCA S/PDIF-вход, RCA S/PDIF-выход, MIDI-вход, MIDI-выход, выход mini-DIN для



Звуковая плата SoundBlaster Live!.

8- колоночного расширения в будущем.

Компания Creative Labs также выпускает облегченный вариант карты SB Live!: SB Live! Value Edition. Функционально эти две модификации практически не отличаются — SB Live! Value Edition имеет те же возможности, драйвера и качество, что и SB Live!, а фактических аппаратных отличий у SB Live! Value Edition всего три: отсутствует дополнительная плата (сам S/PDIF вход/выход есть в виде штырьков на плате), не распаян цифровой I²S-вход, коннекторы внешних аналоговых входов/выходов — пластмассовые (у SB Live! — позолоченные железные).

Что такое секвенсоры и трекеры?

Секвенсор — это программа, предназначенная для записи и редактирования партитуры музыкального произведения в электронном виде для последующего воспроизведения при помощи электронных музыкальных инструментов и/или распечатки нотного текста.

Трекеры — класс программ для создания музыки на компьютере. Получили свое название от Scream Tracker — одной из первых массовых программ этого

Genius

В качестве характеристики фирмы приведем описание одних из колонок: Genius давно специализируется на выпуске копеечных, но очень неплохих мышек, так что и подобные эксперименты с колонками ему легко удались. SP-330 — типичный тому пример: колонки стоят, как четыре похода в «Кодак-киномир», и при этом обладают лучшим в категории звуком. Несколько раздражает только преступно малое количество тумблеров, а в остальном — явный претендент на звание лучшего в классе «до $15 и чуть дороже».



SP-306 A Genius

SP-306 A Genius

Самая дешевая модель в списке, и этим все сказано. Объективные недостатки таковы: несколько подкачали низкие частоты и чистота звука, но при данном объеме устройства большего и ожидать сложно. Для тех, кому требуется «лишь бы не пи-си спикер», это одно из первых решений, потому что действительно ОЧЕНЬ дешево.



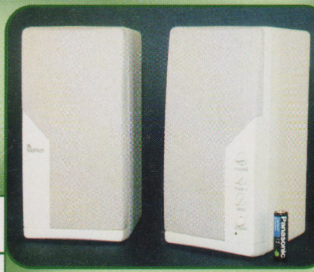
SP-330 Genius

SP-330 Genius

Более удачный экземпляр от Genius, который, правда, и стоит несколько дороже. Звук — достаточно приличный, хотя небольшой размер, конечно, сказывается на воспроизведении низких частот. Подробнее смотрите в введении про компанию Genius.

SP-715 Genius

На удивление довольно плоский и невыразительный звук даже по сравнению с более дешевой моделью этой же фирмы. Зато присутствуют все ручки регулировки, что, однако, не сильно помогает, поскольку если поставить басов мало, то их нет, а если больше, то звучит как из бочки. Внешне же колонки заметно больше, симпатичнее и внушительнее своих малолитражных собратьев.



SP-715 Genius

SP-G06 Genius

Лучшая покупка в категории «Хорошо и дешево».

Первое впечатление — звук вполне приличный, в большинстве случаев сопоставимый с Jazz Hipster J-340AV. В целом колонки не привлекают особого внимания, пока взгляд не натыкается на мизерную сумму, стоящую в графе «цена». Фактически, это одна из самых дешевых моделей, которая тем не менее звучит и выглядит вполне достойно. Если у вас нет особенных претензий к качеству звука, вы можете прожить без сабвуфера и готовы немного сэкономить, то SP-G06 подходит вам на все 100%.

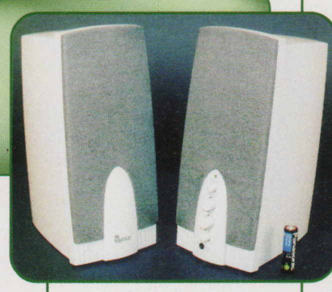


SP-G06 Genius

Примечательный момент. Кроме номера модели, многие колонки имеют собственное название. Название этих нам очень понравилось, поскольку оно совпало с названием нашего издательского дома — «Фантазия».

SP-G16 Genius

Лучше всего эти колонки умеют шипеть. Музыку они тоже играть умеют, но получается это у них довольно неубедительно. Благодаря стильному серому цвету, пожалуй, и будут смотреться на офисном столе, но за такие деньги можно найти что-нибудь поприличнее.



SP-G16 Genius

SP-710 A Genius

При такой низкой цене от колонок не приходится ждать хорошего дизайна и хорошего звука, но для своей цены эти колонки смотрелись не плохо. Выключатель колонок, совмещенный с регулятором громкости, и переключатель 3D, который делает некое расширение стереобазы за счет определенного снижения качества чистоты звука. Еще стоит отметить неудобство управляющих ручек — зачем нужно было лепить эти трудновращаемые



SP-710 A Genius



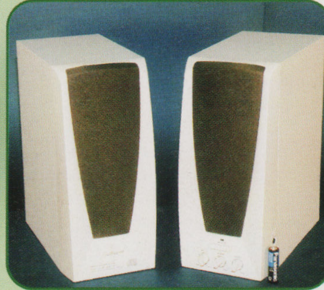


Guillemot 160 Radio Maxi-Booster

колесики, остается загадкой. В целом же ничего примечательного, ни плохого, ни особо хорошего.

Guillemot

Выпендрежная фирма, делающая аналогичные устройства. Получается у них, надо сказать, по-разному: несколько неказисто в дешевых моделях и очень круто, почти великолепно в дорогих.



Guillemot 640 Maxi-Booster



720 5D Guillemot

Guillemot 160 Radio MaxiBooster

Как следует из названия, основное назначение этих колонок — транслировать радиопередачи, с чем они весьма неплохо справлялись, будучи оборудованными встроенным приемником FM-диапазона. Качество звука — соответствующее. Если вы любите слушать радио, а для прослушивания Audio CD используете музыкальный центр, то, конечно, эти колонки будут для вас не плохим вариантом. Если же вы хотите воспроизводить качественный звук из компьютера, то наверное лучше присмотреть другое устройство.

Guillemot 640 MaxiBooster

Крупногабаритные колонки с претензией на крутой дизайн. За счет отсутствия встроенного радиоприемника качество звука улучшилось, хотя по-прежнему продолжает оставаться далеким от совершенства. Похоже, что Guillemot не очень утруждает себя заботами о качестве своих младших моделей, сосредоточившись в основном на дорогих и крутых системах Four Point Surround , которые, безусловно, очень хороши.

720 5D Guillemot

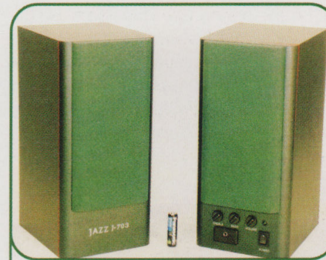
Вот оно! Огромный, черный куб сабвуфера и четыре маленьких аккуратненьких кубика колонок. Вместе выглядит очень здорово, да и звучит достойно. Второе место по качеству звука в нашем тесте, а учитывая то, что данная система — Four Points Surround, звучит почти как лидер, а стоит дешевле, мы можем смело рекомендовать ее как одну из лучших. Другой вопрос, что мы не тестировали никакие особенности FPS, так как в объем нашего теста это не входило. Единственное «но» — расположенное на сабвуфере управление. Честно говоря, лень лезть под стол каждый раз, когда надо сделать потише или подкрутить регулировку тембра.

Jazz Hipster

Компания позиционируется как один из лучших производителей акустических систем. В ряде моделей это действительно так, но в целом, на наш субъективный взгляд, многие колонки данной фирмы не оправдывают своей цены. С другой стороны, в столь широком модельном ряду каждый наверняка найдет себе что-то подходящее как по качеству, так и по цене.

Jazz Hipster J-703AV

Красивые черные колонки. Благодаря большим размерам



Jazz Hipster J-703AV

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

класса. Могут работать как с собственными, так и с общепринятыми форматами цифровой музыки (например, mod). В отличие от секвенсоров, трекеры сохраняют в своих файлах не только партитуру, но и сэмплы. Многие современные трекеры поддерживают звуковые эффекты и большое количество каналов (до 24).

Что такое MIDI?

Musical Instrument Digital Interface — цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Создан в 1983 году ведущими производителями электронных музыкальных инструментов — Yamaha, Roland, Korg, E-mu и др. Изначально был предназначен для замены принятого в то время управления музыкальными инструментами посредством аналоговых сигналов управлением при помощи информационных сообщений, передаваемых по цифровому интерфейсу. Впоследствии стал стандартом де-факто в области электронных музыкальных инструментов и компьютерных модулей синтеза.

MIDI представляет собой так называемый событийно-ориентированный протокол связи между инструментами. Всякий раз, когда исполнитель производит какое-либо воздействие на органы управления (нажатие/отпускание клавиш, педалей, изменение положений регуляторов и т.п.), инструмент формирует соответствующее MIDI-сообщение, в тот же момент посылаемое по интерфейсу. Другие инструменты, получая сообщения, отрабатывают их так же, как

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

и при воздействии на их собственные органы управления. Таким образом, поток MIDI-сообщений представляет собой как бы слепок с действий исполнителя, сохраняя присущий ему стиль исполнения — динамику, технические приемы и т.п.
При записи на устройства хранения информации MIDI-сообщения снабжаются временными метками, образуя своеобразный способ представления партитуры.
При воспроизведении по этим меткам полностью и однозначно восстанавливается исходный MIDI-поток.

Спецификация MIDI состоит из аппаратной спецификации самого интерфейса и спецификации формата данных или протокола — описания системы передаваемых сообщений. Соответственно различается аппаратный MIDI-интерфейс и формат MIDI-данных (так называемая MIDI-партитура); интерфейс используется для физического соединения источника и приемника сообщений, формат данных — для создания, хранения и передачи MIDI-сообщений. В настоящее время эти понятия стали самостоятельными и обычно используются отдельно друг от друга — по MIDI-интерфейсу могут передаваться данные любого другого формата, а MIDI-формат может использоваться только для обработки партитур, без вывода на устройство синтеза.

Аппаратный MIDI-интерфейс — это старт-стоповый последовательный интерфейс типа «токовая петля» (активный передатчик, 5 мА, токовая посылка — 0, бестоковая — 1) со скоростью передачи 31 250 бит/с и протоколом 8-N-1 (1 стартовый бит, 8 битов данных, 1 стоповый бит, без четности). Каждый инструмент имеет три соединительных разъема: In (вход), Out (выход) и Thru (копия сигнала с In через буфер). Все разъемы — типа female DIN-5. Для соединения используется двужильный экранированный кабель длиной до 50 футов (около 15 м). Экран необходим только для защиты от излучаемых помех — кабель практически нечувствителен к наводкам извне. Один MIDI-передатчик допускает подключение до четырех приемников.

и хорошей акустике, они способны на хороший, чистый звук. Прекрасно воспроизводят как высокие, так и низкие частоты, не хрипят на большой громкости. Соединительные провода имеют неплохой запас по длине, что позволяет разнести колонки на желаемое расстояние. На наш взгляд, J-703AV — одна из самых лучших моделей колонок без сабвуфера.

Jazz Hipster J-596AV

Дизайн этих колонок никак нельзя назвать оригинальным. Хорошим его тоже не назовешь. Пластиковая коробка с кучей колесиков и парой кнопок. Наиболее полезной является кнопка Mute, так как при обилии низких частот колонки начинают безбожно хрипеть и шипеть.

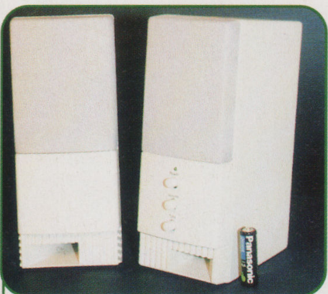
Единственным плюсом можно назвать наличие гнезда для подключения сабвуфера, который снижает проблему басами, но, по нашему скромному мнению, овчинка выделки (сабвуфера) не стоит. Лучше купить колонки, которые и без сабвуфера будут хорошо работать.



Jazz Hipster J-596AV

J-206 Jazz Hipster

Дизайн убил некоторых из наших экспертов сразу и напрочь. Аккуратный серый кубик с решеточкой и парой тумблеров. Все. В остальном все не столь уж и плохо: звук очень ровный, хотя несколько неэмоциональный. Так что в целом вполне сгодится, но фирма, считающая себя крутой, могла бы сделать и получше.



J-206 Jazz Hipster

J-310 Jazz Hipster

Опять колонки от Jazz Hipster и, что характерно, опять с претензиями. На сей раз — на Hi-Fi-систему. Но все обламывает «не такой» (т. е. фирменный) дизайн и средний по качеству звук. Особенно не удается им воспроизводить музыку стиля Heavy Metal, но это-то как раз понятно — на то они и Jazz.

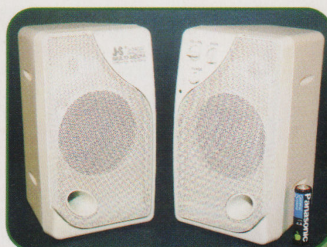
Короткие провода, но при этом на пассивной колонке разъем для подключения этих самых проводов как на профессиональной акустике — отдельные зажимы для каждого провода. В целом у большей половины моделей наблюдается такой «полупрофессиональный» способ подключения. «Полу», потому что разъем стоит только с одной стороны, с другой — провод просто заделан в колонку, чем обламывает возможность заменить его на настоящий дорогой провод для подводки к колонкам с сечением 1,5–3,0 мм² и ценой $5–15 за погонный метр. И при этом провода почти всегда имеют недостаточную длину.



J-310 Jazz Hipster

J-340AV Jazz Hipster

Обычные колонки со странной ценой. Дизайн соответствующий... обычный от Jazz Hipster. Неплохие колонки, если бы не цена. В ценовом диапазоне дешевых колонок (до $20) они смотрятся, точнее, звучат весьма неплохо, но при такой цене это, конечно же, не то. Увы.



J-340AV Jazz Hipster

J-351 AV Jazz Hipster

Это редко встречающиеся ныне «уши», т. е. колонки, специально сделанные для того, чтобы вешать их на монитор. Другие способы монтажа, типа просто установки на стол, не приветствуются — они падают. Несмотря на небольшой размер, а следовательно, и объем, звучат весьма неплохо, хотя, на наш взгляд, все же несколько дороговаты.



J-351 AV Jazz Hipster

J-530AV Jazz Hipster

Очень большие настольные колонки. При таких размерах уже пора переходить на subwoofer



J-530AV Jazz Hipster

или делать хотя бы провода подлиннее, чтобы можно было расставить колонки на окружающей мебели или полках.

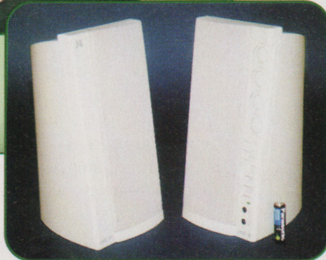
Зато они могут порадовать хорошим звуком и высокой громкостью, а также хорошим звуком на высокой громкости, что еще более приятно. По мнению одного из наших экспертов, эти колонки отличное средство для приучения соседей к хорошей музыке... Ставим любимый музыкальный CD-диск, включаем на полную громкость и идем погулять на часик. За 2–3 повтора нужный эффект достигается.

Проверено неоднократно посредством аналогичной модели. Если кто-то из ваших соседей достал вас прокручиванием по десятому разу на полной громкости последнего диска очередной свежераскрученной «звезды» без голоса и слуха, то эти колонки помогут вам объяснить соседям, что так делать нехорошо, не прибегая к калечащим методам.

Крутым дизайном эти колонки не отличаются, коробка и есть коробка, но несмотря на это, подобный дизайн пользуется большим успехом у фирм-производителей мультимедийных колонок, видимо, потому, что прямоугольная форма наиболее проста... Единственный недостаток — уж очень они большие. На маленьком столе никак не помещаются.

J-900 Jazz Hipster





J-300 Jazz Hipster

J-300 + J-900 Jazz Hipster

Это колонки плюс сабвуфер, данные нам отдельно, но поскольку сабвуфер сам по себе смысла не имеет, да и не тестируем мы их отдельно, то эта пара тестировалась вместе. Почему именно эти колонки? Да потому что и на них и на сабвуфере нарисована именно эта пара. Раз так рекомендует фирма Jazz, значит, так и надо. Что же получилось? Звучат хорошо, сабвуфер явно помогает, да и визуальный дизайн с кучей кнопок, ручек и лампочек вполне впечатляет. Хотя, на наш взгляд, колонки могли бы быть и поменьше, но, видимо, рассчитанные на продажу и без сабвуфера, совсем маленькими не получились. Из особенностей — интересно нажимается кнопка Mute: сначала замолкают колонки, а с отставанием примерно в секунду — сабвуфер. Включаются, как и следовало ожидать, в обратном порядке. Общая оценка — «хорошо».

На наш же взгляд, лучше сразу делать систему с сабвуфером или без него, а не продавать сабвуферы отдельно, для втыкания

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что представляет собой дочерняя MIDI-плата?

Это дополнительный MIDI-синтезатор, подключаемый к специальному 26-контактному разъему на основной карте, который обычно называется Wavetable Connector (название происходит от того, что большинство дочерних плат использует метод синтеза WT и предназначено для расширения простых карт с методом FM) или Wavetable Header или Daughterboard Connector. Еще одно название разъема — Waveblaster Connector (разъем был введен в модели Creative SB 16 и предназначался для подключения платы Creative Waveblaster).

Интерфейс для дочерней платы состоит из цепей питания, MIDI-выхода (иногда и MIDI-входа) и стереофонического аналогового входа для звукового сигнала с платы. Плата получает MIDI-сообщения, посылаемые основной картой, на их основе синтезирует звук



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

и передает его по звуковым цепям в микшер основной карты.

Поскольку дочерняя карта представляет собой самостоятельный синтезатор, аналогичный по принципу работы музыкальным тонгенераторам, эффект от подключения платы полностью аналогичен эффекту от подключения внешнего синтезатора или тонгенератора к разъему MIDI/Joystick.

Никакого дополнительного программного обеспечения для работы с дочерней платой не требуется — предназначенные ей MIDI-сообщения просто посылаются на внешний MIDI-порт основной карты (на картах с раздельными MIDI-портами для этого нужно выбрать внутренний). Однако любая дочерняя плата, как и любой синтезатор, может иметь свои особенности в настройке, поэтому для удобства работы с такими платами могут существовать специальные драйверы и управляющие программы.

К сожалению, практически не имеет смысла подключать качественные дочерние платы к простым основным картам, поскольку у них чаще всего низкокачественные аналоговые цепи, и хороший звук с дочерней платы будет безнадежно испорчен.

Какие интерфейсы используются для передачи цифрового звука?

Используются два интерфейса: S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface Format — формат цифрового интерфейса фирм Sony и Philips) — цифровой интерфейс для бытовой радиоаппаратуры и AES/EBU (Audio Engineers Society/ European Broadcast Union — общество звукоинженеров/европейское вещательное объединение) — цифровой интерфейс для студийной радиоаппаратуры.

Оба интерфейса являются последовательными и используют одинаковый формат сигнала и систему кодирования — самосинхронизирующийся код BMC (Biphase-Mark Code — код с представлением единицы двойным изменением фазы) — и могут передавать сигналы разрядностью до 24 бит на частотах дискретизации до 48 кГц.

Каждый отсчет сигнала передается 32-разрядным словом (кадром),



куда ни попадя — это все-таки не многокомпонентная High End-система, а PC multimedia, где лучше бы продавалось все сразу в одной коробке.

J 2106 Jazz Hipster

Наши эксперты сошлись во мнении, что данные колонки с таким внешним видом



J 2106 Jazz Hipster

и звуком должны стоить $5–10. Когда мы посмотрели в price и увидели, что они стоят $20, то объяснить это иначе, чем двукратной ценой за породистость фирмы мы не смогли. Так что при сравнении с другими моделями этой ценовой группы J 2106 проигрывают большинству конкурентов.

J-818 AV Jazz Hipster

Представитель класса «колонки с претензиями» (на сей раз, похоже, обоснованными). Колонки имеют броский дизайн, необычную форму



J-818 AV Jazz Hipster

и неожиданно чистый звук. За счет объема они вполне конкурентоспособны даже в категории с сабвуфером. Впечатление портят ручки, расположенные на задней стенке колонок так, что тянуться и регулировать зверски неудобно. А в целом свои $100 за комплект J-818AV вполне оправдывает.



J-908 ST Jazz Hipster

J-908 ST Jazz Hipster

Очень стандартные колонки. Не выделяются ни дизайном, ни, что важнее, звуком. В общем, очень обыкновенная недорогая аудиосистема с сабвуфером. Возможно, в этом и заключается ее главное достоинство. Из недостатков — ручки управления опять на сабвуфере.

J 6901 Jazz Hipster

Загадочное устройство. В классе устройств с сабвуфером, который у него вроде бы есть, оно не котируется никак. Посмотрев на раз-



J 6901 Jazz Hipster

мер и цену, мы перенесли его в класс устройств без сабвуфера. К нашему большому сожалению, и это ему не помогло. А все потому, что не надо пытаться делать колонки шириной в записную книжку — динамики, как известно, предпочитают быть круглой формы, и если им в этом отказывать, то результаты бывают самые плачевные, что мы и видим на примере данного экземпляра.

К плюсам же этой модели стоит отнести весьма миниатюрные размеры как самих колонок, так и сабвуфера, что позволяет разместить ее практически где угодно.

Jazz Hipster J-307AV

«Где-то я уже их видел» — эта фраза невольно вырывается при



Jazz Hipster J-307AV

взгляде на эти колонки. С подобным дизайном они имели широкое распространение лет пять тому назад. Их можно легко разместить на столе или повесить на стену. Хороший звук, довольно низкая цена, классический дизайн — все хорошо. Проблемы начинаются, когда вы пытаетесь отрегулировать громкость звука. Вместо одной ручки управления громкостью вы, к своему удивлению, находите две — одна для левой, а другая для правой колонки. В связи с этим регулировать звук, не сбивая баланса, можно только двумя руками, что, согласитесь, весьма неудобно.

Jazz Hipster J-888AV

«Дорогая безделушка» — иначе эту модель и не назовешь. Шикарный дизайн, удобные управляющие ручки, но самое главное — звук все же оставляет желать лучшего. Для такой отно-



Jazz Hipster J-888AV

сительно дорогой модели акустику можно было бы просчитать и получше.

Jazz Hipster J-707AV

Эта модель по классу ближе к акустическим Hi-Fi-системам, чем к обычным компьютерным колонкам. Деревянный корпус,

аккуратный стильный дизайн и чистый звук вполне оправдывают немаленькую, надо заметить,



Jazz Hipster J-707AV

стоимость. Конечно, за те же $100 вы можете приобрести недорогие колонки с сабвуфером, но найти такие, которые будут звучать лучше J-707AV, — это еще вопрос.

Defender

Фирма занимается производством различных комплектующих и аксессуаров. В их числе — мыши, колонки, дискеты, экранные фильтры и прочее околокомпьютерное оборудование.

SPKA0S Defender

Неплохой внешний вид, но звук средний, а шумов



SPKA0S Defender

могло бы быть поменьше. С другой стороны, эти колонки не обладают избыточной громкостью, так что шипеть, как многокиловаттный усилитель, они не будут.

SPKA1 Defender

К сожалению, эта модель была несколько обделена качеством. Басы? Какие такие басы? С этими колонками о низких частотах можно забыть — не умеют они их воспроизводить. Соединительные кабеля рассчитаны, видимо, на ноутбук, так как по бокам 2'' монитора расставить их удается



SPKA1 Defender

лишь с некоторыми трудностями. С другой стороны, стандартные Windows звуки они издают вполне нормально — ну чем не мультимедийная модель?

SPK41Q Defender

Модели с сабвуфером повезло значительно больше. Ей удается издавать вполне пристойные звуки при совсем не заоблачной цене. Провода для подключения, конечно, коротковаты, но эта беда,

SPK41Q Defender



проистекающая не иначе, как от патологической жадности, преследует многих изготовителей колонок. То же, что полагается колонкам в первую очередь, — качество звучания — здесь явно налицо. Да и где вы еще найдете колонки с сабвуфером за такие деньги?

MaxTro

Эта компания представлена в незначительном ассортименте, так что пока мы не можем более определенно охарактеризовать ее продукцию, за исключением того, что она предлагает несложные модели колонок по вполне удобоваримым ценам.

SPK316 MaxTro

Довольно оригинальный внешний вид. Если же прислушаться к голосам более объективных экспертов, довольно посредственный звук по сравнению с аналогичными моделями других фирм. Хотя при цене менее $20 вполне сгодятся, поскольку за такую цену ожидать большего — чистая наивность.



SPK316 MaxTro

Phillips

Продукция этой компании нас на редкость порадовала, и лозунг компании «Изменим жизнь к лучшему!», похоже, применим и здесь. Да и опыт изготовления настоящих акустических систем и бытовой электроники, наверное, сказывается.

MMS110 Philips

Самая маленькая, тихая и соответственно дешевая колонка в семействе Phillips. Космический дизайн компенсирует объективные проблемы с подключением, а предельно низкая цена — несколько глуховатый звук. В итоге получаем недорогие колонки без ярко выраженных достоинств и недостатков. Из дополнительных моментов — загадочная кнопка Bass, которую мы долго нажимали и отжимали — и так чего-то не хватает и эдак...

MMS230 Philips

Выбор редакции. (Замечательный звук в данном ценовом диапазоне, симпатичный и даже немного оригинальный дизайн.) Регуляторы тембра отсутствуют, зато есть две кнопки: DBB



MMS110 Philips

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

в котором 20 разрядов используются для передачи отсчета, а 12 — для формирования синхронизирующей преамбулы, передачи дополнительной информации и бита четности. Из служебной группы могут использоваться 4 разряда для расширения формата отсчетов до 24 разрядов. 192 последовательных кадра образуют блок, начало которого отмечается специальным кодом преамбулы первого кадра.

Помимо бита четности, служебная часть слова содержит бит достоверности (Validity), который должен быть нулевым для каждого достоверного отсчета. В случае приема слова с единичным битом Validity или с нарушением четности в слове приемник трактует весь отсчет как ошибочный и может на выбор либо заменить его предыдущим значением, либо интерполировать на основе нескольких соседних достоверных отсчетов. Отсчеты, помеченные как недостоверные, могут передавать CD-проигрыватели, DAT-магнитофоны и другие устройства, если при считывании информации с носителя не удалось скорректировать возникшие в процессе чтения ошибки.

В служебную часть слова входят также биты C (Channel Status — состояние канала) и U (User Bit — бит пользователя). Последовательная цепочка каждого из этих битов, взятых по одному из каждого кадра блока, образует 192-разрядное слово служебных битов блока, где передается информация о названии произведения, номере дорожки, идентификаторе передающего устройства, субкодах компакт-диска и т.п. В S/PDIF передаются параметры защиты от копирования (SCMS).

Стандартно формат кодирования предназначен для передачи одно- и двухканального сигнала, однако при использовании служебных разрядов для кодирования номера канала возможна передача многоканального сигнала.

Электрически S/PDIF предусматривает соединение коаксиальным кабелем с волновым сопротивлением 75 Ом, разъемами типа RCA («тюльпан») и амплитудой сигнала 0,5 В. AES/EBU предусматривает



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

соединение симметричным экранированным двухпроводным кабелем с трансформаторной развязкой по интерфейсу RS-422 с амплитудой сигнала 3–10 В и трехконтактными разъемами (типа Cannon XLR). Существуют также оптические варианты.

Почему в системах для цифровой записи применяются жесткие диски класса AV?

Класс AV (Audio/Video) у жестких дисков означает их способность предельно равномерно, без пауз, записывать и считывать потоки данных. Такие диски снабжаются внутренним буфером большего размера и не прерывают процесса чтения/записи при термокалибровке системы позиционирования.

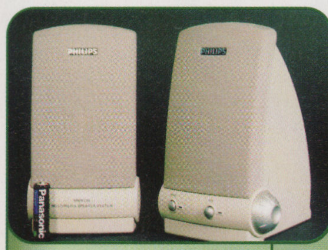
Использование дисков класса AV является единственным возможным выходом для сглаживания возможных неравномерностей в системах цифровой записи, имеющих недостаточное быстродействие, объем ОЗУ и обычные диски. Следует иметь в виду, что наличие аббревиатуры AV в обозначении диска еще не означает его принадлежности к классу Audio/Video — об этом должно быть явно упомянуто в паспорте диска.

Однако указанная особенность в общем случае необходима только при работе с качественной видеоинформацией, скорость поступления которой составляет порядка 10 Мбайт/с на канал. В случае же звуковых систем скорость одноканального 16-разрядного потока с частотой дискретизации 48 кГц на два порядка меньше и составляет всего 94 Кбайта/с. В то же время почти никакая рабочая станция не в состоянии обеспечить одновременную работу с сотней каналов, как и жесткий диск не в состоянии параллельно обрабатывать такое количество данных, расположенных в разных его участках. В реальных системах многоканальной записи на одном диске основная часть накладных расходов дисковой подсистемы ложится на перемещение головок между участками записи,





MMS230 Philips



MMS130 Philips

и Incredible Surround. DBB — существенно добавлят басов и поднимает общую оценку с «хорошо» до «очень хорошо». С кнопкой Incredible Surround сложнее. Она действительно делает звук более surround, в отличие от ряда других колонок, где загадочные кнопки типа 3D-surround не приносят ничего хорошего, кроме небольших дополнительных искажений. Но при этом Incredible Surround все же несколько снижает общее качество звука. Может быть, в компьютерных играх это и хорошо, но звучание музыки нам понравилось больше без этой функции.

Конечно, с аудиосистемой с сабвуфером MMS230 соревноваться трудно, но остальных претендентов, за исключением одной модели Yamaha, они обходят минимум на полкорпуса. С нашей точки зрения, это одни из лучших колонок как по соотношению цена/качество, так и просто по качеству. Красивые, нагловатые и вместе с тем аккуратные, с удобными ручками и успокаивающими округлостями, но главное как звучат!

MMS130 Philips

Младший брат так понравившихся нам 230-х колонок из той же серии, к сожалению, звучит хуже — как всегда сказывается недостаток объема.

Phillips MS250

Этот сабвуфер весьма порадовал нас своей идеальной формой и обалденной ручкой регулировки громкости, но, к сожалению, не смог создать хорошего звука. Испытания показали, что из него вышел бы неплохой вентилятор, который в номинации «Лучшее устройство



Phillips MS250

обдува среди мультимедийных устройств» мог бы претендовать на первое место. Подключенный же к нашим любимым колонкам MS230 фирмы Phillips, он, объективно, заметного качества звучания не прибавляет.

Shock

Продукция данной фирмы произвела на нас противоречивое впечатление — различные модели ранжировались по оценкам от «весьма сомнительно» до «очень привлекательно».



SX-882 Shock

SX-882 Shock

Эту, да и другие модели Shock отличает одна особенность: небольшой максимальный уровень громкости. Качество звука — умеренное. Данный агрегат, несмотря на наличие сабвуфера, имеет слабое представление о том, что такое низкие частоты. Высокие частоты, в свою очередь, больше напоминают хрип умирающего думера. Из достоинств отметим симпатичный внешний вид колонок, но в данном случае внешность не соответствует содержанию.

SX-889 Shock

От своего младшего собрата (SX-882) эта модель практически не отличается. Те же проблемы с воспроизведением высоких и низких частот, максимальной громкостью звука. В целом звучание получше, чем у SX-882, но слишком много посторонних шумов и скрипов.

SX-1060 Shock

Эта модель лишена большинства недостатков 88х-серии Shock. На удивление чистый звук, который выдержал конкуренцию даже с более крутыми аудиосистемами с сабвуфером; отсутствие посторонних шумов, которым так грешил SX-889, делают эти колонки весьма привлекательными для



SX-889 Shock

покупателя. Правда, любителям глушить соседей громкой музыкой эти колонки не подойдут — не умеют они так громко, но качеством воспроизведения звука порадуют своего владельца. И вполне возможно, что по соотношению



SX-1060 Shock





Super-1088 Shock

цена/качество лучше этого Shock'а вам не найти.

Super-1088 Shock

Если для вас важен внешний вид колонок, это один из лучших выборов. Очень красивый корпус, причем не надоевшего ангельски белого, и не утомившего демонически черного, а самого простого стального цвета. Очень качественное звучание. Хорошее воспроизведение низких частот и нормальное — высоких. Звук действительно объемный. К сожалению, как и остальные колонки этой фирмы, Super-1088 не способны на очень громкие звуки. Даже на максимальной громкости рядом с ними можно стоять и разговаривать не переходя на крик.

TEAC

Профессионалы в области кассетных и катушечных дек, но не акустики. И единственный данный нам экземпляр это подтверждает.

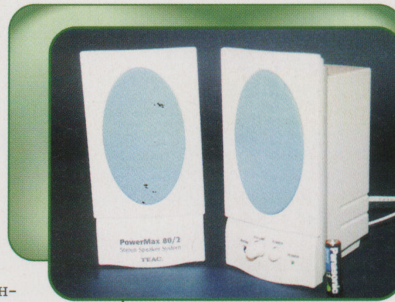
PowerMax 80/2 TEAC

В первый момент мы подумали, что это радио. Конечно, не сам радиоприемник, а качество звука, соответствующее radio quality. Хотя за такие деньги можно слушать и такой звук, да и фирма, традиционно специализирующая на лентопротяжных механизмах и системах записи/считывания с магнитной пленки, не обязана уметь создавать хорошие колонки, но соотношение сигнал/шум можно было бы сделать и поменьше. На упаковке тоже сэкономили. Неудобная тонкая коробка, неспособная предохранить колонки даже от слабого удара. Так что попытка фирмы TEAC сделать максимально дешевые и вместе с тем неплохие колонки, к сожалению, не удалась. Уж очень отчетливо они хрипят, а на проводах для подключения экономить тем более не следовало.

Yamaha

YST-M7 Yamaha и YST-M15 Yamaha

Очень похожие модели, различающиеся лишь размером и немного ценой. Причем различие в цене меньше, чем различие в размере, а следовательно, в качестве передачи низких частот. YST-M15 все-таки обошли по качеству звука предыдущего лидера тестов без subwoofer'а — Phillips MS230 — почти на всех композициях. Так что наши поздравления и рекомендации — YST-M15 очень хороши в среднем классе без сабвуфера. M-7 все же маловаты, а посему до призов не дотягивают.



PowerMax 80/2 TEAC

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

а отнюдь не на саму передачу данных. Низкая же скорость звуковых потоков делает более удобной и надежной их буферизацию в ОЗУ компьютера, компенсирующую термокалибровку диска в течение 0,5–1 с, нежели использование дорогих и редких дисков AV-класса. К тому же далеко не на всех обычных дисках термокалибровка оказывает заметное влияние на равномерность потока данных.

«Рваная» передача данных может также возникать при использовании «неправильной» операционной системы (DOS, Windows без 32-разрядного драйвера диска и т.п.), недостаточном количестве, размере файловых буферов ОС и записывающей программы, применении дисков низкого класса со скоростью передачи порядка 1–2 Мбайт/с и ниже, неправильном подключении диска и т.п. В любом случае, такие ситуации чаще всего говорят о неправильной конфигурации и настройке аппаратной и программной части системы.

Name	Company	Сабвуфер	Дизайн	Звучание	Ручки	Провода	Bonus	Общая оценка	Цена	Предоставлено
ACSS48	Altec Lansing	y	4.9	5.0	4.4	0	1	17.0	$ 175	MPC
66887	Boeder	—	1.8	1.0	2.0	0	-1	3.4	$ 28	Alion
66895	Boeder	—	2.7	3.3	3.0	0	0	10.1	$ 50	Alion
67224	Boeder	—	3.5	2.4	3.0	-1	0	8.6	$ 29	Alion
67232	Boeder	—	3.5	2.1	3.0	-1	0	7.9	$ 41	Alion
67281	Boeder	y	3.9	4.7	3.0	-0.5	-1	12.8	$ 91	Alion
4 Point Surr.	Creative	y	4.9	4.7	5.0	2	0	16.5	$ 145	JIB
SPK41Q	Defender	y	2.7	2.6	2.2	-2	-1	6.3	$ 60	TOR
SPKA0S	Defender	—	2.6	2.7	2.5	0	0	8.7	$ 55	TOR
SPKA1(6)	Defender	—	2.3	2.4	2.0	0	0	7.6	$ 30	TOR
SP-306 A	Genius	—	3.5	3.0	2.0	-1	0	9.5	$ 8	Alion
SP-330	Genius	—	2.5	3.5	2.1	0	0	10.0	$ 18	Alion
SP-710 A	Genius	—	2.0	2.5	1.6	0	0	7.5	$ 15	Alion
SP-715	Genius	—	2.9	2.9	3.5	0	0	9.6	$ 28	Alion
SP-G06	Genius	—	3.4	3.0	2.2	0	0	10.0	$ 12	Alion
SP-G16	Genius	—	2.5	1.9	3.0	0	0	7.1	$ 26	Alion
160 Radio Maxi	Guillemot	—	2.5	1.5	4.0	0	1	7.5	$ 25	MegaTrade
640 Maxi	Guillemot	—	2.3	2.4	3.0	0	0	7.8	$ 89	MegaTrade
720 5D	Guillemot	y	5.0	4.9	5.0	0	-1	15.1	$ 143	MegaTrade
J 2106	Jazz Hipster	—	1.3	1.7	1.5	0	0	4.9	$ 11	NAK
J 6901	Jazz Hipster	y	2.8	2.0	2.0	0	0	7.3	$ 40	NAK
J-206	Jazz Hipster	—	3.3	3.3	2.0	-1	0	9.8	$ 29	NAK
J-307A	Jazz Hipster	—	2.8	2.4	1.3	0	0	7.9	$ 25	NAK
J-310	Jazz Hipster	—	3.0	3.7	2	0	0.5	11.3	$ 26	NAK
J-340AV	Jazz Hipster	—	3.0	3.5	3.0	0	0	10.8	$ 32	NAK
J-351 AV	Jazz Hipster	—	2.0	3.5	2	0	0.5	10.0	$ 32	NAK

YST-M7 Yamaha





YST-M15 Yamaha



YST-MS25 Yamaha

YST-MS25 Yamaha

Несмотря на неплохое и достаточно чистое в целом качество звучания, мы ожидали от данной модели большего. Зато она обладает самыми миниатюрными настольными колонками, которые к тому же можно крепить и на монитор, и на стену, и вообще куда угодно. И еще: большой громкости от них не добиться. Все-таки размер имеет значение.

Yamaha YST-M100

Звучат эти колонки, спору нет, классно. Но то, как их создатели намудрили с компоновкой и управлением просто уму непостижимо. Вместо одного привычного тонкого шнура колонки соединяются между собой двумя толстыми кабелями, более похожими на цифровой интерфейс или кабели для подключения к космической станции. Элементы управления расположены не как обычно, на одной из колонок, а равномерно распределены между левой и правой. Цена же данного агрегата, извините, не лезет ни в какие ворота, даже Altec Lansing, который звучит лучше всех, хоть и на $1, но дешевле.

Выводы

О цветовом дизайне. Прогресс дизайнерской мысли заметен нево-

Yamaha YST-M100

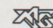


оруженным взглядом: если раньше, 2–3 года тому назад, 90% моделей мультимедийных колонок было окрашено в белый цвет и его оттенки, то теперь черный цвет стал встречаться довольно часто. Серый также приобретает популярность, являясь прекрасным компромиссом между традиционным белым и более приятным большинству геймеров черным. Осталось дождаться, когда же, наконец, на полках магазинов появятся колонки других расцветок. Конечно, можно и самому перекрасить их по собственному вкусу, но в большинстве своем геймеры народ ленивый, а потому довольствуются тем, что есть.

Основной вывод и рекомендации по ценам вы прочли еще во введении, здесь мы лишь напомним, дороже — не всегда лучше, но в удачных случаях чем дороже, тем все же лучше.

Редакция благодарит следующие фирмы за любезно предоставленное оборудование и информацию (в алфавитном порядке):

Alion Trading 795-0695
www.alion.ru
C-Trade 113-1118/1163
www.c-trade.ru
JIB Group 917-0503
www.jib.ru
MegaTrade 945-8877
www.megatrade.ru
Multimedia Club 943-9293/9290
www.mpcclub.ru
NAK 203-3842/0518
www.nak.ru
TeleService 482-1132
www.Teleservise.ru
TOR 131-5110
www.tortrade.ru



Name	Company	Сабвуфер	Дизайн	Звучание	Ручки	Провода	Bonus	Общая оценка	Цена	Предоставлено
J-530AV	Jazz Hipster	—	2.6	3.9	2.8	1	-0.5	11.1	$ 45	NAK
J-596 AV	Jazz Hipster	—	2.0	2.8	2.5	0	0	8.2	$ 55	TeleService
J-703 AV	Jazz Hipster	—	3.0	4.0	2.5	0	0	11.7	$ 85	TeleService
J-707 AV	Jazz Hipster	—	3.4	4.1	1	-1	0	11.3	$ 102	TeleService
J-818 AV	Jazz Hipster	—	4.7	4.1	2.5	0	0	13.4	$ 103	TeleService
J-888AV	Jazz Hipster	—	3.3	2.6	3.0	0	0	9.2	$ 64	NAK
J-908 ST	Jazz Hipster	y	2.8	3.4	2.5	0	0	10.2	$ 68	TeleService
JS-300	Jazz Hipster	—	3.6	3.7	3.3	0	0	11.7	$ 71	TeleService
JS-900	Jazz Hipster	y			тестировано вместе с JS-300				$ 60	NAK
SPK316	MaxTro	—	3.2	1.4	2.1	0	0	6.5	$ 18	C-Trade
SPK41Q	MaxTro	y	2.7	2.6	2.2	-2	-1	6.5	$ 52	C-Trade
SPKA1	MaxTro	—	2.3	2.4	2.0	0	0	6.5	$ 26	C-Trade
MMS110	Philips	—	3.7	3.2	3.3	0	0	10.9	$ 20	Alion
MMS130	Philips	—	3.1	3.4	2.8	0	0	10.5	$ 32	Alion
MMS230	Philips	—	3.7	4.3	3.7	0	0	13.3	$ 50	Alion
MMS250	Philips	y	5.0	2.0	4.0	0	2	12.0	$ 88	Alion
Super-1088	Shock	—	4.5	3.3	2.0	0	0	11.5	$ 50	C-Trade
SX-1060	Shock	—	3.3	3.5	2.5	1	0	11.4	$ 55	C-Trade
SX-882	Shock	y	2.7	2.0	1.8	0	-1	6.1	$ 40	C-Trade
SX-889	Shock	y	2.7	2.0	1.8	0	-1.5	5.6	$ 50	C-Trade
PowerMax 80/2	TEAC	—	2.0	2.1	2	-1	0	6.2	$ 13	NAK
YST-M100	Yamaha	—	3.6	4.0	3.3	-2	0	11.5	$ 176	Alion
YST-M15	Yamaha	—	3.5	4.4	3.0	0	0	13.0	$ 61	Alion
YST-M7	Yamaha	—	3.8	4.0	3.0	0	0	12.4	$ 52	Alion
YST-MS25	Yamaha	y	4.2	3.9	3.5	1	0	13.3	$ 110	Alion

КОМПАНИЯ SAMSUNG ОБЪЯВЛЯЕТ О НАЧАЛЕ ПРОИЗВОДСТВА НОВОЙ СЕРИИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ, А X-RING ОБ ИХ ПРОДАЖАХ В МОСКВЕ

Появление новых высокоскоростных процессоров и других быстродействующих компонент компьютеров порождает повышенные требования к дисководам и другим периферийным устройствам. Высокие скорости обмена данными сегодня являются определяющими в оценке производительности ПК: компьютер настолько быстр, насколько медленны его компоненты.

Компания **Samsung Electronics** около 190 миллионов долларов США в проведение исследований и на строительство нового завода по производству жестких дисков (HDD) мощностью 1 000 000 накопителей в месяц. Жесткие диски компании Samsung Electronics разработаны для сложных мультимедиа и графических приложений; обладают по-настоящему высокой и производительностью и надежностью, проходят тестирование на 100% совместимость со всеми популярными операционными системами. Скорость передачи данных достигает 33.3 GB в секунду, а время доступа – не более 10 мс. Жизненный цикл компонент составляет 5 лет, гарантия – 3 года.

Одним из приоритетных направлений развития в последние двенадцать месяцев, является увеличение емкости (плотности записи) на поверхность жесткого диска. В июне 1998 года Samsung представил ряд моделей жестких дисков с плотностью записи 4.3 GB / диск, опережая компании Western Digital, Quantum, Seagate.

С начала 1999 года, наряду с уже зарекомендовавшими себя HDD Winner 4 – 6 емкостью 1.6 – 4.3 GB и Voyager 4 – 5 емкостью 3.2 – 6.4 GB, объявлено о поставке в Россию новой серии жестких дисков **Voyager 6**, отличительной особенностью которой является повышенная плотность записи информации (4.3 Gb/диск), усовершенствованные магнито-резистивные считывающие головки нового типа с более высокой чувствительностью и меньшим размером. В серию жестких дисков Voyager 6 входит 4 модели объемом **4.3 GB** (2 головки / 1 диск), **6.4 GB** (3 головки / 2 диска), **8.4 GB** (4 головки / 2 диска) и **12.96 GB** (4 головки / 2 диска). Сокращение количества дисков обусловило снижение момента инерции, уменьшение времени разгона дисков при включении компьютера и повышение надежности жестких дисков, (время наработки на отказ составляет 500 000 часов). Скорость вращения шпинделя – 5 400 оборотов в минуту. Объем буферной кэш-памяти состовляет 512 KB.

Жесткие диски разработаны с расчетом на самый популярный интерфейс – Ultra DMA, в феврале 1999 года начнуться поставки жестких дисков с интерфейсом Ultra DMA66. Новый метод цифровой записи – 16/17 EPR4 благодаря улучшенной цифровой системе фильтрации сигнала позволяет увеличить плотность записи данных и повысить производительность HDD.

В феврале 1999 Samsung начнет также массовое производство новой серии жестких дисков серии **Polaris**. Серия будет представлена двумя моделями жестких дисков (объемом **12.9 GB** и **17.2 GB**). Отличительной особенностью серии Polaris является рекордно минимальное время доступа 8.5 мс, скорость вращения 7200 об/мин, интерфейс Ultra DMA66, высокая производительность и надежность.

В новых сериях жестких дисков Samsung применяется новейшая технология «синусоидального поиска», сильно уменьшающая уровень акустического шума. Внедрением этих новых разработок компания демонстрирует другую свою сильную сторону. В связи с тем, что Samsung производит широчайший спектр товаров и комплектующих, а также владеет патентами на огромное количество фундаментальных технологий, компания может успешно использовать все свои разработки в том числе и в производстве накопителей на жестких дисках, избегая одновременно проблем с совместимостью компонент.

Так, например, для производства жестких дисках и CD-ROM дисководов используются модули памяти, шпиндельные моторы и приводы, магнито-резистивные головки производства Samsung Electronics. А новые продукты компании всегда впереди.

Модели технологии SpinPoint серии VOYAGER со скоростью вращения шпинделя 5 400 оборотов в минуту. Буфер кэш-памяти – 512K. Благодаря новым технологическим решениям диски греются незначительно. Тестирование показывает неплохие результаты, вполне сопоставимы с показателями других производителей винчестеров для SOHO-рынка.

Модель	VG38406A	VG38404A	SV0322A	SV0644A
Форматированная емкость GB/диск	12.9	8.4	3.2	6.4
Кол-во дисков	4	3	1	2
Кол-во головок	6	6	2	4
Интерфейс	Ultra ATA-66	Ultra ATA-66	Ultra ATA-66	Ultra ATA-66
Метод записи	16/17 EPR4	16/17 EPR4	16/17 EPR4	16/17 EPR4
Среднее время доступа (ms)	9.5	9.5	10	10

Жесткие диски Samsung Electronics

- разработаны для сложных мультимедиа и графических приложений
- обладают по-настоящему высокой производительностью и надежностью
- проходят тестирование на 100% совместимость со всеми наиболее популярными операционными системами
- лучший выбор для Вашего компьютера

По всем техническим вопросам обращайтесь в компанию **X-Ring**

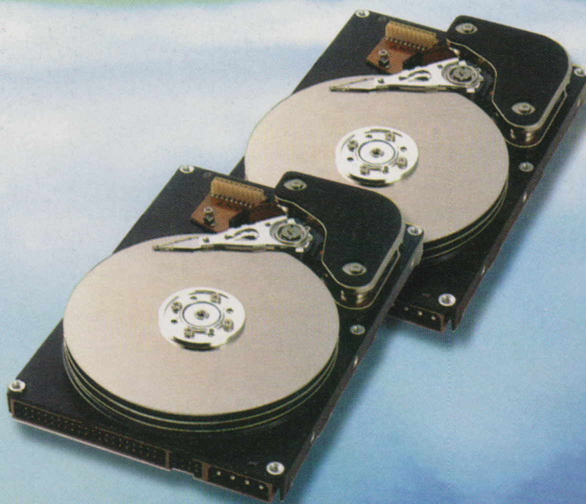
SAMSUNG ELECTRONICS



SpinPoint™

series
6.4/8.4/12.9 GB

- скорость вращения 5400 об/мин
- среднее время доступа 9.5 мсек
- UltraDMA интерфейс 33.3 и 66 Мб/сек
- кэш буфер 512K
- поддержка S.M.A.R.T.-3





Официальные дилеры фирмы Samsung:

X-Ring, тел.: (095) 978-2602, 973-3442
Корвет, тел.: (095) 369-0694, 365-4287

Железные новости

В этом выпуске новостей мы познакомим вас как с некоторыми из самых передовых достижений в области компьютерных технологий, так и с более рядовыми новостями от ведущих компаний, производителей PC и комплектующих, которые, тем не менее, оказывают на нашу жизнь большее влияние, чем новейшие теоретические изыскания.

NV10 будет в 4 раза быстрее TNT2

По предварительной информации от компании nVidia производительность следующего после TNT2 чипа — NV10, должна примерно раза в четыре превосходить производительность первого. Надо отметить, что TNT2 на сегодня считается одним из наиболее быстрых. Более того, NV10 будет еще и аппаратно поддерживать обсчет сцены и освещения. Новый чип ожидается к осени, что примерно совпадает с выходом следующей версии DirectX — уже седьмой по номеру.



Новый чип от nVidea.

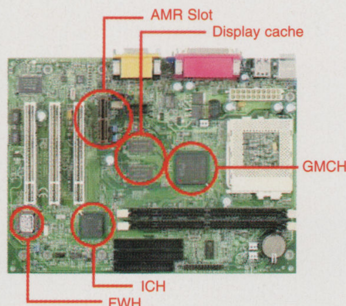
Пока же nVidia выпустила еще один чип, специально предназначенный для интеграции видео в системные платы — Vanta. Другой вопрос, что многие производители видеокарт проигнорировали данное предназначение чипа и тут же начали клепать на нем обычные не интегрированные видеокарты, мотивируя это тем, что чип дешевый и видеокарты тоже получаются вполе дешевые и конкурентоспособные.



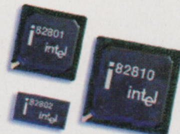
И видеокарта на нем, сделанная вопреки его предназначению.

Oops: новый чипсет от Intel i810 не работает с Pentium III SSE

Сам по себе i810 Whitney является новым чипсетом для motherboard с интегрированным видео, ориентированным на процессор Celeron в частности и дешевизну в целом. К сожалению, обнаружилась очередная «малозначительная деталь»: из-за ошибки в реализации работы с SSE у чипсета i810 возникают проблемы при работе с процессором Pentium III (ориентируясь на Celeron, про дорогие процессоры, разумеется, забыли). Поскольку это ошибка не чипсета, а процессора (имеющая название MaskMovQ), то в i810 Intel не стала ее обходить, поскольку, по словам представителей компании, i810 не предназначался для Pentium III и не проверялся под ним. В результате: «Если сложить их друг с другом, система может повиснуть». Интересно, что на это скажут производители материнских плат, многие из которых объявили модели на i810, выполненные под Slot1, называя их прекрасным вариантом для Pentium III. Так что, видимо, придется ждать i820.

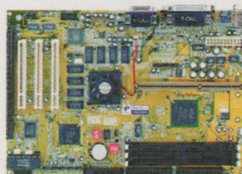


Плата на новом чипсете.



Еще об интегрированных «мама+видео»

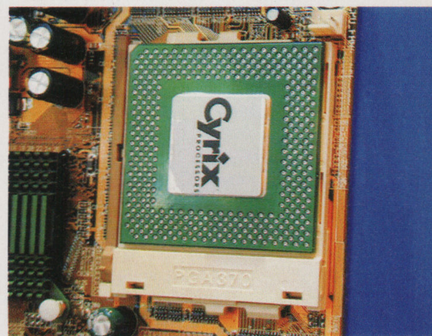
Intel — не единственная компания, изготавливающая материнские платы с интегрированными видеокартами. В связи с выпуском i810 многие производители как видеокарт, там и материнских плат забеспокоились о своей конкурентоспособности в области дешевых «мам» с интегрированным видео. И хотя у прежних версий таких изысканий разработчиков в качестве видеопамяти использовалась часть основной памяти (что приводило к падению производительности, из-за архитектурных проблем, поскольку видеопамять традиционно отличается по методам доступа от основной RAM), тем не менее в виде основы для дешевых офисных или домашних PC их можно было использовать. Теперь же разработчики начинают интегрировать в системные платы вполне пристойные вещи (типа Riva TNT). Да и по тестам такие системы уже выходят на вполне приличный уровень производительности, хотя сторонникам установки в свой PC самых быстрых и современных видеокарт покупать интегрированные продукты мы бы не советовали.



Один из примеров интеграции: motherboard на чипсете i440BX плюс VGA на nVidia Riva TNT и еще интегрированный звук на Yamaha 724/740.

Cyrix демонстрирует новый процессор на ядре Gobi под Socket-370

Несмотря на все проблемы, Cyrix продолжает держаться на плаву. По крайней мере на выставке Computex он продемонстрировал процессор на ядре Gobi, использующий интерфейс Socket-370. Интересная деталь — это должен быть первый процессор, принесший поддержку 3DNow! На Intel'овский Socket-370. Специалисты из Cyrix обещают повышенную производительность FPU. Будем надеяться, что они оправдают наши ожидания.



IBM выбирает PC133 SDRAM для использования в своих PC

Склоки на тему, какая у нас будет память — DR DRAM от Rambus с Intel'ом, которая помоднее и подороже, или все же PC133 SDRAM, которая более совместима с имеющимся да и подешевле, продолжаются. И хотя Intel



старательно склоняет на свою сторону ряд крупнейших производителей чипов памяти — Micron и Samsung — с тем, чтобы они делали Direct Rambus DRAM, но заставить всех использовать DR DRAM у них пока не получается. Недавнее заявление IBM о том, что она не будет использовать DR DRAM в своих PC начального и среднего уровня, а предпочтет ему PC133 SDRAM, «уронило» акции Rambus Inc. аж на 13 %. Rambus, конечно, заявил в свою защиту что-то типа: «А кто такая IBM? Да ее вообще на рынке не видно», но это не помогло. С другой стороны, IBM — контора большая, и для DR DRAM она место в своих проектах тоже найдет — High-End PC и рабочие станции, IBM планирует все же с памятью Direct Rambus.

VideoLogic начинает поставки звуковой системы Dolby Digital

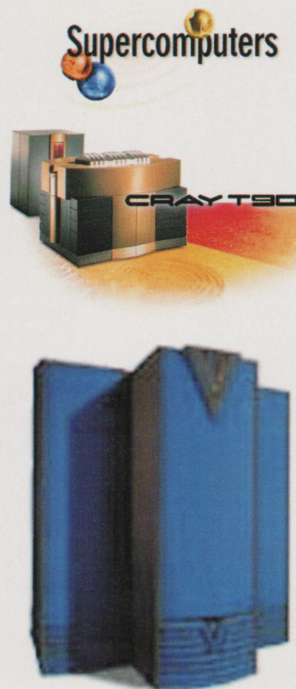
Компания VideoLogic объявила вчера о начале поставок системы объемного звука DigiTheatre 5.1, ориентированной на домашних пользователей PC, заинтересованных в качественном звуке. Система нацелена как раз на использование с компьютерами, DVD-проигрывателями и подобным оборудованием, способным выдавать качественный многоканальный звук, но не имеющим собственной аппаратуры воспроизведения. Ориентация на пользователей PC, а не на любителей High-End комплексов подразумевает под собой и более



или менее доступную цену (по западным меркам): комплект из шести колонок (две задних, две передних, центральная и сабвуфер) и AC-3 декодера обойдется примерно в $400. Похоже, что с дальнейшим развитием ориентированных на PC Dolby Digital систем, цифровой S/P DIF-выход на звуковых картах действительно станет полезным.

Будущее суперкомпьютеров

По оценкам ряда независимых экспертов, на пути дальнейшего



увеличения производительности CPU стоит проблема потребления энергии и связанного с ней перегрева. Другими словами, не только вам не удается разогнать ваш Pentium из-за его перегрева, эта же проблема мешает и конструкторам суперкомпьютеров и даже жидкостное охлаждение не всегда справляется. Оптические компьютеры так же страдают проблемой излишнего энергопотребления, так как даже самые экономичные многоцветные лазеры могут дать сто очков вперед по энергопотреблению любой полупроводниковой логики. Одной из наиболее перспективных технологий на пути преодоления этого препятствия является Rapid Single Flux Quantum logic, то есть логика, работающая на эффекте сверхпроводимости и регистрации одиночных квантов. Очевидно, что за счет как первого, так и второго, потребление энергии такими устройствами значительно меньше, чем у традиционной полупроводниковой логики. Разработанные на сегодня экспериментальные 4-битные микропроцессоры, пока что не вышли из стадии дорогостоящих опытных образцов. С другой стороны, американцы интенсивно финансируют проект по разработке 64-битного суперкомпьютера с производительностью 10^{15} FP операций/с. К сожалению, к любому такому компьютеру необходимо прилагать криогенный холодильник, так что не следует ожидать увидить у себя на столе такое чудо в ближайшем будущем.

Снижение цен на карманные MP3

Diamond снижает цену на Rio PMP300 — Andy @ 21:03.
Наконец-то Diamond Russia снизил цену на базовую модель карманного MP3- проигрывателя Rio PMP300 до $170. Давно пора, так как на западе его уже можно купить примерно за $120. Но мы думаем, что



это далеко не предел и реально такой плейер должен стоить около $50. А чему там стоить-то больше? Память да микросхема распаковки MP3 — вот почти и все, что там есть.

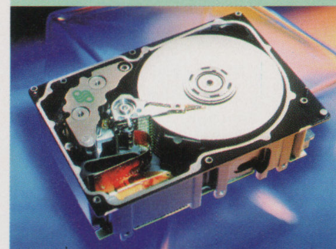


IBM и Linux

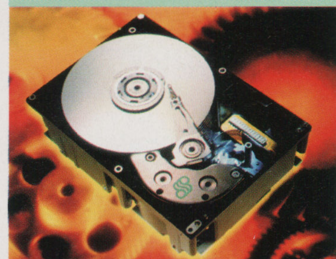
Похоже, что IBM всерьез присматривается к свободно распространяемой системе Linux. Вообще нездоровый интерес крупных софтверных корпораций к данному свободно распространяемому программному продукту уже начал у многих вызывать подозрение. Недавние же заявление IBM о том, что к одной из версий ее базы данных DB2 будет прилагаться TurboLinux, может изменить мнение многих корпоративных клиентов в более серьезную сторону. Так что шутки типа http://www.microsoff.com/linux/ могут в скором времени стать реальностью.

Seagate ставит новый рекорд по плотности записи информации

Одна из дочерних компаний корпорации Seagate, которая занимается разработкой технологии OAW (Optically Assisted Winchester), продемонстрировала ряд небезынтересных достижений. Seagate заявил о новом рекорде в плотности записи информации — 105,000 дорожек на дюйм или,



пользуясь для сравнения более привычными единицами, 25 Гбит на квадратный дюйм. Для большей наглядности — это примерно 36 Гбайт на 3.5" диск. При этом использовались все ключевые компоненты OAW — лазер, микрозеркало, встроенное



в гибридную опто-магнитную головку, микрофокусирующая линза. Правда, со скоростями у них, видимо, пока не очень, поскольку про них ничего не сказано. Хотя оно и понятно — традиционно при наибольших плотностях записи скорость вращения диска (а следовательно, и время доступа и скорость передачи данных) настолько мала, что о ней попросту стараются не говорить.



Ник Скоков

Компьютерный звук и звуковые платы

Для начала расскажем о том, каким образом звук, который в общем случае является непрерывным распространением колебаний в среде (в первую очередь в воздухе) с частотой 20–20 000 Гц, можно хранить и обрабатывать с помощью компьютера, который является в основном цифровым дискретным устройством.

Цифровой звук и частота дискретизации

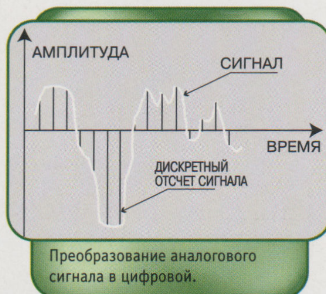
Звук представляет собой непрерывный во времени и по амплитуде процесс, то есть давление воздуха изменяется во времени плавно, а не перепрыгивает от одного значения к другому. Звук может быть преобразован в электрический сигнал при помощи микрофона, который в зависимости от изменения давления воздуха изменяет создаваемое им на выходе электрическое напряжение. После перевода акустического звука в электрический сигнал непрерывность во времени и по амплитуде сохраняется: напряжение сигнала изменяется аналогично изменению давления воздуха, вот почему полученный на выходе звук называют аналоговым. Мы можем записать электрический сигнал на магнитную ленту и превратить его вновь в звук при помощи динамика, который работает как «микрофон наоборот» — перемещает воздух в соответствии с изменениями напряжения. Соответственно сохраняется и упомянутая непрерывность сигнала.



Аналоговый сигнал.

Несмотря на то, что аналоговый электрический сигнал исправно служит человечеству на протяжении десятилетий, со временем стало ясно, что аналоговые сигнал и магнитная запись — не лучшие способы передачи и хранения звуковой информации, поскольку и при передаче, и при хранении данных происходит неизбежная потеря информации, то есть ухудшение звука. В то же время передачу и хранение данных в компьютерах, оперирующих исключительно цифровыми данными, возможно производить без каких-либо потерь. Вопрос только в том, как перевести аналоговый звук в цифровой и обратно.

Цифровое представление звука ценно прежде всего возможностью бесконечного хранения и тиражирования без потери качества



Преобразование аналогового сигнала в цифровой.

Для решения первой задачи существуют специальные устройства, известные как аналого-цифровые преобразователи (АЦП). Эти устройства способны преобразовать непрерывный аналоговый сигнал в последовательность отдельных чисел, то есть сделать его дискретным (англ. «discrete» — раздельный, состоящий из отдельных частей). Преобразование происходит следующим образом: устройство много раз в секунду измеряет амплитуду аналогового сигнала и выдает результаты измерений в виде чисел.

Результат дискретизации не является точным аналогом непрерывного электрического сигнала. Насколько все же соответствует цифровой звук аналоговому? Очевидно, что это соответствие будет тем полнее, чем чаще происходят измерения и чем они точнее. Частота, с которой производятся измерения, называется частотой дискретизации. А на точность измерений амплитуды указывает число бит, использующихся для представления результата измерений. Этот параметр называют разрядностью.



Цифровой сигнал.

Взаимосвязь качества звука и частоты дискретизации

Преобразование аналогового сигнала в цифровой состоит из двух этапов: дискретизации по времени и квантования по амплитуде. Дискретизация по времени означает, что сигнал представляется рядом отсчетов (сэмплов), взятых через равные промежутки времени. Например, когда мы говорим, что частота дискретизации 44,1 кГц, то это значит, что сигнал измеряется 44 100 раз в течение одной секунды.

Основной вопрос на первом этапе преобразования аналогового сигнала в цифровой (оцифровки) состоит в выборе частоты дискретизации аналогового сигнала. Чем больше частота, тем точнее соответствует цифровой сигнал аналоговому. Однако пропорционально увеличению частоты возрастают: а) интенсивность потока цифровых данных, а пропускные возможности интерфейсов не безграничны, особенно если записывается/воспроизводится одновременно несколько каналов; б) вычислительная нагрузка на цифровые процессоры, а их вычислительные возможности также ограничены; в) объем памяти, необходимой для хранения цифрового сигнала. Очевидно, что необходим компромисс.

От выбора частоты дискретизации зависит частотный диапазон полученного цифрового звука и максимальная частота аналогового сигнала, правильно представленная в цифровом. Считается, что человек слышит частоты в диапазоне от 20 до 20 000 Гц. Согласно известной теореме Найквиста, для того, чтобы аналоговый (непрерывный по времени) сигнал можно было точно восстановить по его отсчетам, частота дискретизации должна быть как минимум вдвое больше максимальной звуковой частоты. Звуковая частота, равная половине частоты дискретизации, называется частотой Найквиста и является максимальной частотой, которую данная цифровая система может правильно сохранить и воспроизвести. Таким образом, если реальный аналоговый сигнал, который мы собираемся преобразовать в цифровую форму, содержит частотные компоненты от 0 до 20 кГц, то частота дискретизации такого сигнала должна быть не менее 40 кГц. Сегодня самыми распространенными частотами дискретизации являются 44,1 кГц (CD) и 48 кГц (DAT).

Достоинства и недостатки цифрового звука

Цифровое представление звука ценно прежде всего возможностью бесконечного хранения и тиражирования без потери качества, однако преобразование из аналоговой формы в цифровую и обратно все же неизбежно приводит к частичной его потере. Наиболее неприятные



для слуха искажения, вносимые на этапе оцифровки — гранулярный шум, возникающий при квантовании сигнала по уровню из-за округления амплитуды до ближайшего дискретного значения. Гранулярный шум сильно коррелирован с сигналом (зависит от него) и представляет собой гармоники сигнала, искажения от которых наиболее заметны в верхней части спектра. Проявления гранулярного шума и его связь с сигналом легко определить, прослушав синусоидальный сигнал с частотой около 0,1– 5 Гц (гранулярный шум в этом случае проявляется в виде изменяющегося по высоте паразитного тона, частота которого зависит от частоты, формы и максимальной амплитуды полезного сигнала).

Мощность гранулярного шума обратно пропорциональна количеству ступеней квантования, однако из-за логарифмической характеристики слуха при линейном квантовании (постоянная величина ступени) на тихие звуки приходится меньше ступеней квантования, чем на громкие, и в результате основная плотность нелинейных искажений приходится на область тихих звуков.

Во время восстановлении звука из цифровой формы в аналоговую возникает проблема сглаживания ступенчатой формы сигнала и подавления гармоник, вносимых частотой дискретизации. Из-за неидеальности амплитудно-частотной характеристики (АЧХ) фильтров может происходить либо недостаточное подавление этих помех, либо избыточное ослабление полезных высокочастотных составляющих. Плохо подавленные гармоники искажают форму аналогового сигнала (особенно в области высоких частот), что создает впечатление «шероховатого», «грязного» звука.

Современные методы синтеза звука в звуковых платах

Кроме записи и воспроизведения звуков из внешних источников возможен чисто компьютерный синтез звука. Сейчас таких методов два: WT и FM. WT (WaveTable — таблица волн) — воспроизведение заранее записанных в цифровом виде звучаний — сэмплов (samples). Инструменты с малой длительностью звучания обычно записываются полностью, а для остальных может записываться лишь начало/конец звука и небольшая «средняя» часть, которая затем проигрывается в цикле в течение нужного времени. Для изменения высоты звука оцифровка проигрывается с разной скоростью, а чтобы при этом сильно не изменялся характер звучания, сэмплы инструментов составляются из нескольких фрагментов для разных диапазонов нот. В сложных синтезаторах используется параллельное проигрывание нескольких сэмплов на одну ноту и дополнительная обработка звука (модуляция, фильтрование, различные «оживляющие» эффекты и т. п.). Большинство плат содержит встроенный набор инструментов в ПЗУ, некоторые платы позволяют дополнительно загружать собственные инструменты в ОЗУ платы. Некоторые модели PCI-плат позволяют использовать для загрузки инструментов общее ОЗУ компьютера.

Достоинства этого метода — предельная реалистичность звучания классических инструментов и простота получения звука. Недостатки — наличие жесткого набора заранее подготовленных тембров, многие параметры которых нельзя изменять в реальном времени, большие объемы памяти для сэмплов (иногда до нескольких мегабайт на инструмент), различия в звучаниях синтезаторов.

При использовании звуков реальных инструментов для синтеза лучше всего подходит метод WT.

FM (Frequency Modulation — частотная модуляция) — синтез при помощи нескольких генераторов сигнала (обычно синусоидального) со взаимной модуляцией. Каждый генератор снабжается схемой управления частотой и амплитудой сигнала и образует «оператор» — базовую единицу синтеза. Чаще всего в звуковых картах применяется 2-операторный (OPL2) синтез и иногда — 4-операторный (OPL3). Несмотря на то, что большинство карт поддерживает режим OPL3, стандартное программное обеспечение для совместимости использует их в режиме OPL2. Схема соединения операторов (алгоритм) и параметры каждого оператора (частота, амплитуда и закон их изменения во времени) определяют тембр звучания; количество операторов и степень тонкости управления ими определяют предельное количество синтезируемых тембров.

Достоинства этого метода — отсутствие заранее записанных звуков и памяти для них, большое разнообразие получаемых звучаний, повторяемость тембров на различных картах с совместимыми синтезаторами. Недостатки — очень малое количество «благозвучных» тембров во всем возможном диапазоне звучаний, отсутствие какого-либо алгоритма для их поиска, крайне грубая имитация звучания реальных инструментов, сложность реализации тонкого управления операторами, из-за чего в звуковых картах используется сильно упрощенная схема со значительно меньшим диапазоном возможных звучаний.

При использовании звуков реальных инструментов для синтеза лучше всего подходит метод WT; для создания же новых тембров более удобен FM, хотя возможности FM-синтезаторов звуковых карт сильно ограничены из-за своей простоты.

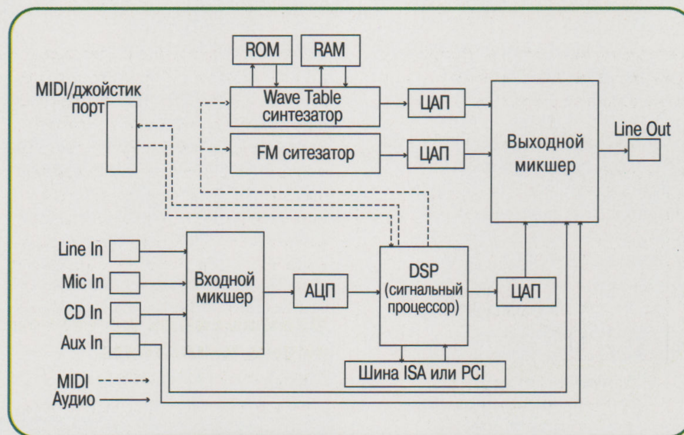


Схема универсальной звуковой платы.

Пожалуй, от теоретических вопросов пора перейти к конкретике, то бишь к компьютерным устройствам, предназначенным для обработки звука.

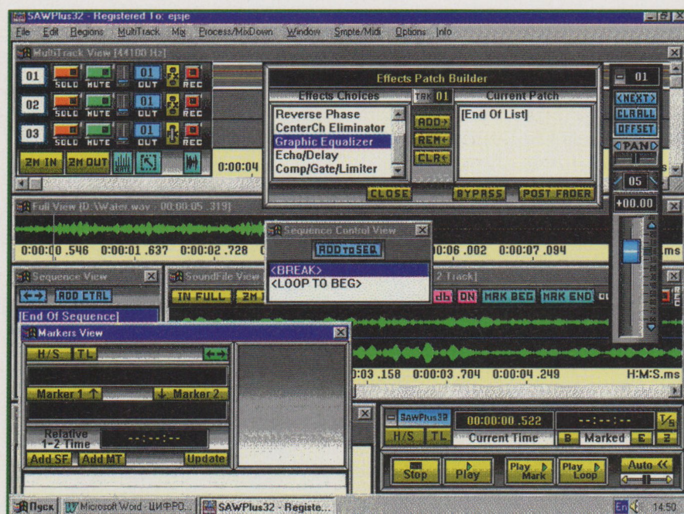
Устройство современной звуковой карты

На сегодняшний день существует большое количество звуковых карт разных типов: универсальные карты, карты-синтезаторы, карты

В чем разница между звуковым давлением, силой звука и уровнем звука? Что такое децибел?

Любая звуковая волна, которая распространяется в пространстве, оказывает на встречающиеся препятствия, в том числе и на наши барабанные перепонки, некое давление. Мы субъективно воспринимаем изменение давления звуковых волн как изменение громкости звука. Максимальное изменение давления в воздухе при распространении звуковых волн по сравнению с давлением при отсутствии волн называется звуковым давлением. Как и любое другое, звуковое давление измеряется в паскалях (Па). Но при оценке интенсивности звуковых волн чаще применяется другое понятие — сила звука. Она определяет поток звуковой энергии, который каждую секунду проходит через квадратный сантиметр условной плоскости, расположенной перпендикулярно направлению распространения волны. Звуковое давление и сила звука находятся в квадратичной зависимости (сила звука прямо пропорциональна звуковому давлению в квадрате). Сила звука описывает энергетические свойства звуковой волны и измеряется в ваттах на квадратный сантиметр (Вт/см^2). Такая единица бывает очень удобна при расчетах — это единственная причина ее введения.
Для того чтобы мы смогли услышать тот или иной звук, его сила должна быть больше определенного уровня. Этот уровень называется порогом слышимости: если звуковая волна имеет малую интенсивность — ниже этого порога, то мы просто не воспринимаем ее и нам кажется, что вокруг стоит полная тишина, хотя на самом деле воздух вокруг колеблется. Точно также дело обстоит и со звуками большой интенсивности: мы слышим звук только до определенного уровня, который называется болевым порогом. Если сила звука больше этого уровня, то мы испытываем боль в ушах. Разница между уровнями болевого порога и порога слышимости называется динамическим диапазоном слуха.
Наш слуховой аппарат устроен таким образом, что линейное изменение силы звука (или звукового давления) не





Скриншот пакета SAWPlus32.

для оцифровки звука, сэмплеры и т. д. Наиболее распространены универсальные звуковые платы, о которых и пойдет здесь речь.

Звуковая карта «начинается» со входов, которые, как правило, расположены на металлической панели, выходящей на заднюю стенку системного блока. Ко входам подключаются внешние аудиоустройства: микрофоны, магнитофоны, электрогитары и т. д. Line In и Mic In — это линейный и микрофонный входы. Они обычно



Скриншот SAWPlus32TracksPlayback.

выполнены на разъемах типа «мини-джек». Отдельный вход Mic In предусмотрен из-за того, что у микрофонов сигнал имеет низкий уровень и его нужно усиливать до нормального уровня (0 дБ), перед тем как направлять на преобразователь. Поэтому на микрофонных входах звуковой карты всегда установлен предусилитель — небольшая схема, повышающая уровень сигнала до нормального (линейного) уровня.

На некоторых типах звуковых плат установлен дополнительный вход Aux In. Сигнал с этого входа минует основные устройства звуковой платы и поступает на выходной микшер, а оттуда — сразу на выход. Этот вход позволяет упростить коммутацию внешних устройств и использовать внутренний микшер звуковой платы для смешивания сигналов с внешнего и внутренних источников. Aux In тоже обычно делается на разъеме типа «мини-джек».

Вход проигрывателя компакт-дисков CD In, как правило, расположен прямо на звуковой плате. Если у вас есть привод CD-ROM, то можно подключить его выход к этому входу, что позволит слушать аудиокомпакт-диски и оцифровывать звук прямо с CD-привода.

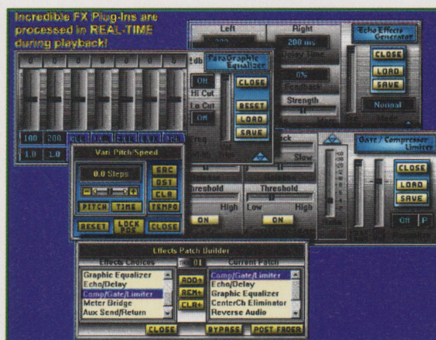
Кроме всех перечисленных входов, на задней панели звуковой карты обычно есть 15-контактный разъем порта MIDI/джойстик, который служит для подключения любых внешних MIDI-устройств (синтезаторов, MIDI-клавиатур и т. д.) или джойстика, если карта используется для игр. На специализированных звуковых картах MIDI-порт может иметь не стандартный 15-контактный разъем, а любой другой. Но в этих случаях всегда прилагается переходник.

Все сигналы с внешних аудиоустройств поступают на входной микшер звуковой платы. Он работает точно так же, как и обычные микшерские пульты, с той только разницей, что все управление происходит программно. В комплект служебных программ любой звуковой карты входит программа микширования. Она есть и в стандартных комплектах поставки Windows 95 и 98. Входной микшер нужен для того, чтобы установить оптимальный уровень входного сигнала.

После аналого-цифрового преобразования данные поступают в сигнальный процессор (DSP, Digital Signal Processor) — сердце звуковой платы. Этот процессор управляет обменом данными со всеми остальными устройствами компьютера через шину ISA или PCI. Если центральный процессор выполняет программу записи звука, то цифровые данные либо записываются прямо на жесткий диск, либо передаются в оперативную память компьютера — это зависит от выполняемой программы. В дальнейшем вы можете этим данным присвоить любое имя — получится звуковой файл.

При воспроизведении этого звукового файла данные с жесткого диска через шину ISA или PCI поступают в сигнальный процессор звуковой платы, который направляет их на цифро-аналоговый преобразователь. Электрический сигнал, получившийся в результате преобразования, поступает на выходной микшер. Этот микшер практически идентичен входному и управляется при помощи той же самой программы микширования, что и входной.

Чтобы работать с современными музыкальными программами, звуковая карта должна поддерживать запись в режиме full duplex. При записи в этом режиме сигнальный процессор одновременно может работать с двумя потоками цифровых

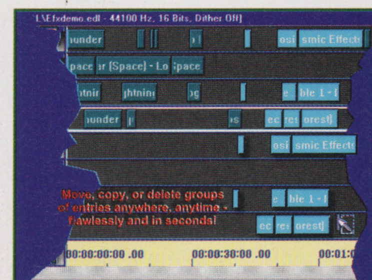


Скриншот SAWProEffects.

аудиоданных: идущих с АЦП через шину к другим устройствам компьютера и поступающих с жесткого диска на ЦАП, то есть режим full duplex — это запись одновременно с воспроизведением. Благодаря этому режиму можно использовать звуковую карту как многоканальный магнитофон.

На любой универсальной мультимедийной звуковой карте есть синтезатор. В последнее время практически на всех картах устанавливается не один, а два синтезатора: FM — для сохранения совместимости с картами Sound Blaster и Ad Lib и Wave Table — для получения качественного звука.

FM-синтезаторы звуковых плат звучат не очень хорошо. Как правило, на современные мультимедийные карты устанавливаются наборы микросхем (чипсеты) FM-синтезаторов производства Yamaha под названием OPL-2, OPL-3 или совместимые с ними. В музыкальных приложениях



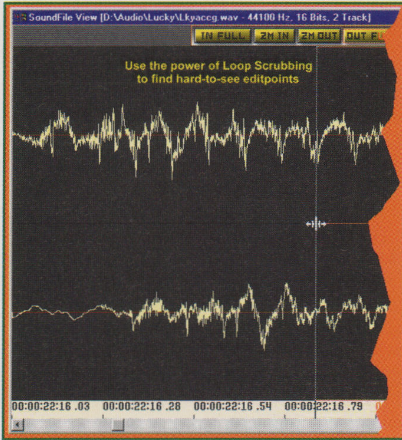
Скриншот SAWProDragDrop.

такие синтезаторы не применяются: они нужны исключительно для звукового сопровождения игр.

Мультимедийные Wave Table синтезаторы позволяют получить уже более приличный звук. У Wave Table синтезатора есть не только постоянная память (ROM), но и оперативная (RAM). Оперативная память используется для загрузки звуковых файлов. Это означает, что вы можете использовать как образцы звучания, хранящиеся в постоянной памяти, так и загружать в оперативную память дополнительные библиотеки или создавать свои собственные звуки.

Чтобы синтезаторы, установленные на звуковой карте, можно было использовать в качестве музыкальных инструментов, к порту MIDI/джойстик подключают либо MIDI-клавиатуру, либо автономный синтезатор, который





Скриншот SAWProLoopScrubbing.

может служить в качестве клавиатуры. Сигналы, поступающие с клавиатуры, подаются в DSP-процессор, который направляет их либо через системную шину к центральному процессору, либо к синтезаторам звуковой карты. Путь MIDI-сигнала зависит от выполняющихся программ — в любом развитом программном секвенсоре можно коммутировать MIDI-порты и устройства произвольным образом.

Скриншот SAWProMixChanges.

Каждый из синтезаторов, установленных на звуковой карте, имеет свой собственный ЦАП. После преобразования сигналов в аналоговую форму они поступают на выходной микшер звуковой карты, вы можете устанавливать необходимый баланс синтезаторов, аудиотракта и аудиоустройства, подключенного к дополнительному (aux) входу. Такая возможность оказывается крайне полезной при окончательном микшировании композиций, записанных при помощи компьютера. А итоговый микс поступает на линейный выход (Line Out), который так же, как и входы, находится на задней панели звуковой карты.

Несколько лет назад на универсальных звуковых картах появились специальные разъемы, предназначенные для установки дочерних карт-синтезаторов. Дочерняя карта просто «надевается» сверху на основную и использует ее аудиотракт для вывода сигнала. Первоначально такое решение предназначалось для улучшения звучания карт, не имеющих Wave Table синтезатора на борту. По названию первой дочерней карты эти разъемы стали называться «разъем Wave Blaster». Сейчас все больше универсальных карт уже имеют вполне приемлемые синтезаторы и дочерние карты используются в основном для расширения функциональных возможностей основной карты.

Для обработки звука, кроме самой звуковой платы, вам, разумеется, потребуется какая-либо программа. Рассмотрим несколько наиболее известных.

Таблица. Звуковой объект и уровень звука, дБ	
Слуховой порог	0
Шепот на расстоянии 1 м	20
Шум в квартире	40
Шепот на расстоянии 10 см	50
Тихий разговор на расстоянии 1 м	50
Аплодисменты	60
Игра на акустической гитаре пальцами, звук на расстоянии 40 см	70
Тихая игра на фортепиано	70
Игра на акустической гитаре медиатором, звук на расстоянии 40 см	80
Шум в метро во время движения	90
Громкий голос на расстоянии 15 см	100
Фортиссимо (максимально энергичный пассаж) оркестра	100
Реактивный самолет на расстоянии 5 м (болевой порог)	120
Барабанный бой на расстоянии 3 см	140

Программы для обработки цифрового звука

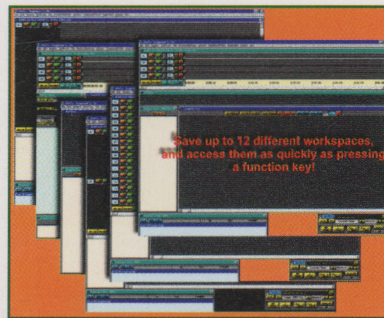
Сейчас популярны программы Software Audio Workshop (SAW), Sound Forge, Digital Orcestrator, Cakewalk, WaveLab и Cool Edit. Они дают возможность просматривать осциллограммы обоих стереоканалов,



Скриншот SAWProRemoteTransport.

прослушивать выбранные участки, делать вырезки и вставки, амплитудные и частотные преобразования, звуковые эффекты (эхо, реверберацию, фленжер, дисторшн), наложение других оцифровок, изменение частоты оцифровки, генерировать различные виды шумов, синтезировать звук и т. п.

Программа SAW выпускается фирмой Innovative Quality Software (http://www.iqsoft.com).



Скриншот SAWProWorkspaces.

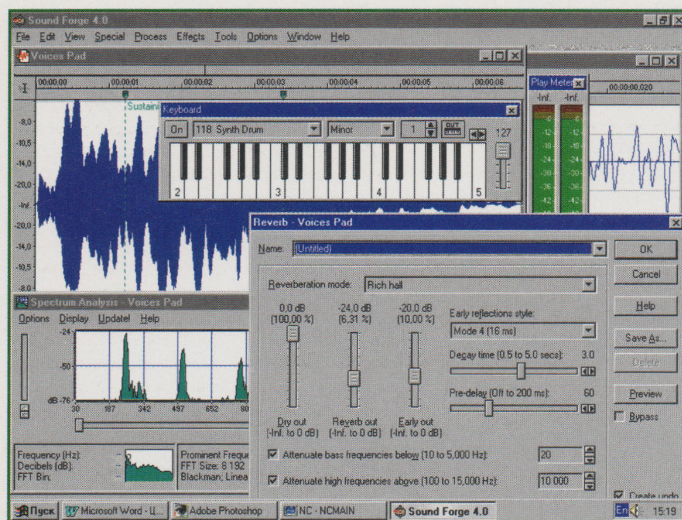
SAW поддерживает до 24 дорожек для записи, воспроизведения и обработки звука. SAW может независимо обрабатывать записанные дорожки эффектами реверберации, хоруса, флэнжера, многополосного компрессора, шумоподавителя, инверсии фазы, одновременного изменения высоты и скорости звучания, графического эквалайзера, удаления составляющих, лежащих по центру стереопанорамы, эха/задержки, динамической обработки и другими. Многие из эффектов могут работать в реальном времени независимо для каждой дорожки записи. Характерной особенностью SAW является поддержка до 8 звуковых

воспринимается нами как линейное изменение громкости. Громкость звука и его сила связаны между собой более хитрой зависимостью. Увеличение громкости в 2 раза соответствует увеличению силы звука в 100 раз (звукового давления — в 10 раз), увеличение громкости в 4 раза соответствует увеличению силы звука уже в 10 000 раз (звукового давления — в 100 раз), а увеличение громкости в 8 раз соответствует изменению силы звука в 100 000 000 раз (звукового давления — в 10 000 раз)! Такая зависимость называется логарифмической, и именно из-за такой особенности нашего восприятия изменение уровня (громкости) звука принято измерять в логарифмических единицах — белах (Б).

Различие величин силы звука в белах вычисляется по формуле: $N=\lg I1/I2$ (lg — это десятичный логарифм), где N — изменение уровня звука, а I1 и I2 — верхняя и нижняя границы силы звука. Десятикратное увеличение силы звука соответствует 1 белу ($\lg 10=1$), а стократное увеличение соответствует двум белам ($\lg 100=2$) и т. д. Логарифмическая шкала полностью соответствует особенностям нашего слуха.

На практике оказывается, что бел — это слишком большая величина для изменения уровня. Поэтому чаще применяется децибел (дБ) — десятая часть бела. Тогда изменение уровня в децибелах будет вычисляться по формуле: $N=10 \lg I1/I2$. Минимальный перепад уровня, который способно воспринять наше ухо, как раз равен одному децибелу. Это одна из главных причин введения такой системы измерения уровня. А весь динамический диапазон слуха составляет 120 дБ.

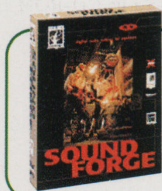
Изменение уровня звука обычно оценивается в децибелах относительно порога слышимости. Когда говорят, что уровень звука в колонках равен ста децибелам, подразумевают, что колонки работают на уровне, превышающем порог слышимости на 100 дБ. Для того чтобы как-то почувствовать такой непростой способ измерения уровня звука (лишь отражающий парадоксальность нашего слухового восприятия), мы приведем таблицу со знакомыми вам звуковыми объектами и уровнями звука, которые они производят.


Скриншот пакета SoundForge 4.0.

карт одновременно. Эта программа позволяет в одном проекте записывать файлы с разными частотами дискретизации. Значения частоты задаются для каждой дорожки отдельно.


Скриншот пакета Sound Forge 4.0.

Удобные инструменты сведения позволяют быстро создать стереозапись из исходного многодорожечного материала. Помимо эффектов, входящих в комплект поставки SAW, фирма Innovative Quality Software предлагает за отдельную плату


Упаковка пакета Sound Forge 4.0.

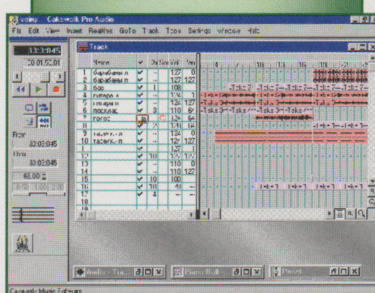
модуль реверберации с большим количеством установок, измеритель уровня выходного сигнала MultiTrack View, PanHandler для кодирования звука по алгоритму Surround Sound, AVI Viewer для работы с видеофайлами в формате AVI и Ignition CD, позволяющий записывать компакт-диски прямо из программы SAW при наличии пишущего CD-дисковода. К недостаткам программы можно отнести отсутствие в стандартной поставке модулей обработки Noise Shaping и Dithering.

Другая программа — Sound Forge производства фирмы Sonic Foundry (http://www.sonic-foundry.com) — это многофункциональный высококачественный 32-разрядный редактор звуковых файлов, предназначенный для профессиональной обработки звука. В базовой поставке предусмотрена возможность увеличения числа функций за счет так называемых модулей расширения (plug-in), которые покупаются отдельно у фирм-производителей — Sonic Foundry, Steinberg и Waves, продукты которых известны своими высококачественными алгоритмами. Для Sound Forge характерно высокое качество, скорость и точность алгоритмов обработки звука. Многие из них могут работать в режиме реального времени. Программа поддерживает большое количество различных типов звуковых файлов и может использовать разнообразные алгоритмы сжатия данных (RealAudio, ADPCM, MPEG).

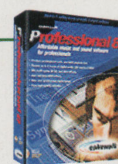
Sound Forge обеспечивает неразрушающее редактирование. В процессе обработки файла изменяется не непосредственно открытый звуковой файл, а его копии, которые хранятся в оперативной памяти компьютера или на диске в виде временных файлов. Исходный звуковой файл будет изменен только после выполнения команды сохранения. Sound Forge позволяет применять звуковые эффекты реверберации, хоруса, гармонайзера, сжатия и растяжения звука во времени без воздействия на его абсолютную высоту, изменения высоты звука без изменения длительности звучания файла, имеет параметрический и 10-полосный графический эквалайзер. Эффекты динамической обработки позволяют сузить и расширить динамический диапазон сигнала (компрессор и экспандер), ограничить уровень звукового сигнал (лимитер), подавить шумы в паузах. В Sound Forge есть очень полезная функция многополосного компрессора, позволяющая эффективно сжимать динамический диапазон сигнала в определенных частотных полосах без взаимного влияния мощных низких частот на средний диапазон частот, что характерно для обычного компрессора.

Программа предоставляет пользователю мощные средства для реставрации и очистки фонограмм от нежелательных шумов, щелчков, фона переменного тока, которые помогают восстанавливать старые фонограммы и записи. Компьютерная реставрация звука не влияет на исходную частотную характеристику входного материала. Чтобы избавиться от шумов в фонограмме, надо выбрать участок записи с шумовыми сигналами и произвести его частотный анализ программным модулем Noise Reduction. Алгоритм шумоподавления использует полученную частотную огибающую для определения части записанного сигнала,



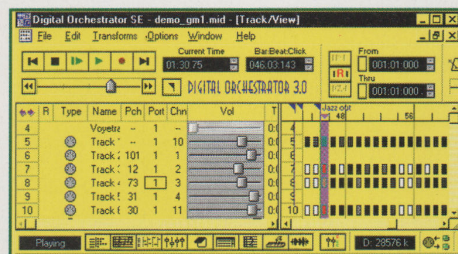

Скриншоты пакета Cakewalk Pro Audio.

являющуюся шумом. Частоты с амплитудами, лежащими ниже частотной огибающей, считаются шумом, и их амплитуда будет


Упаковка пакета Cakewalk Professional 8.

значительно уменьшена. Частоты с более высокими амплитудами останутся нетронутыми. Дополнительно в состав модуля Noise Reduction входит инструмент для удаления из звукозаписей щелчков методом интерполяции, методом замещения поврежденного участка звукового файла данными с другого стереоканала, с предыдущего или последующего фрагмента записи.

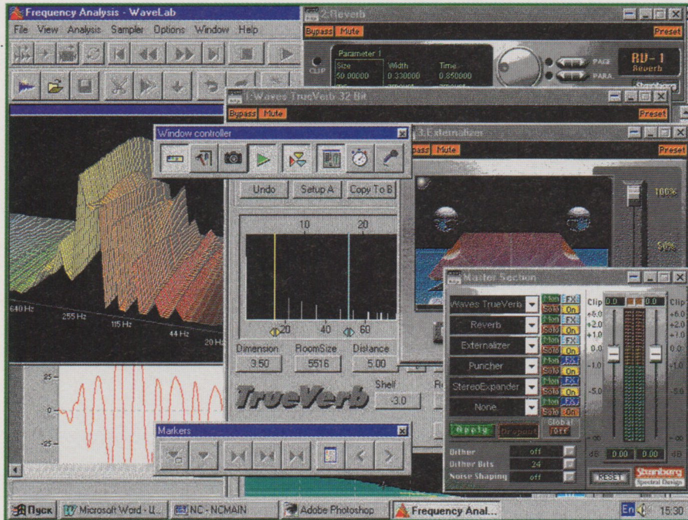
Sound Forge позволяет проводить спектральный анализ


Скриншот пакета Digital Orchestrator.

звука. Дополнительный модуль Spectrum Analysis показывает спектральную картину всего файла или выделенного участка, дает возможность отслеживать изменение спектральной картины звука при воспроизведении. Спектр сигнала может быть представлен в виде обычной АЧХ или в виде цветного графика. Амплитуда различных частот выражается различными цветами.

Sound Forge имеет средства синтеза простейших волн — синусоидальной, прямоугольной (меандр), пилообразной, треугольной формы — заданной частоты, амплитуды и длительности, а также белый шум. Частотная модуляция позволяет синтезировать сложные звуки на основе базовых волновых форм, получая при этом различные звуковые эффекты, имитирующие звуки аналоговых синтезаторов.

Sound Forge имеет функцию Loop Tuner редактирование звуков с целью их дальнейшего использования в сэмплерах.



Скриншот пакета WaveLab.

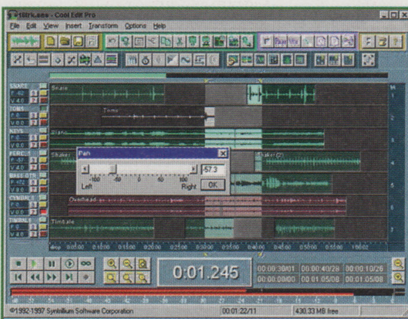
Программа поддерживает редактирование звуковой



Скриншот пакета WaveLab.

информации AVI-файлов, позволяющее открывать видеоролики, добавлять и редактировать звуковую дорожку, синхронизировать звук с изображением. Это делает удобным производство мультимедиа-продукции.

При создании фонограммы трудно обойтись без использования музыкальных



Скриншот пакета Cool Edit Pro.

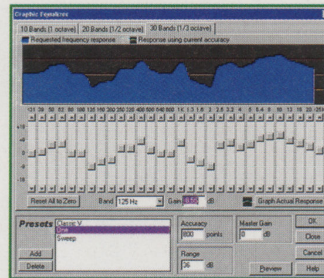
MIDI-синтезаторов на основе звуковых карт с табличным волновым синтезом. Существенно облегчают работу с ними программы-секвенсоры. Наиболее распространенные — это Digital Orchestrator фирмы Steinberg (http://www.steinberg.de) и Cakewalk корпорации Twelve Tone Systems (http://www.cakewalk.com). Эти программы работают как виртуальные студии звукозаписи. Создание фонограммы начинается с записи нескольких MIDI-инструментов из набора табличного волнового синтезатора звуковой карты (ударные, бас и т. д.) на виртуальный многоканальный MIDI-магнитофон на основе жесткого диска персонального компьютера. При этом можно записывать одну дорожку с одновременным с воспроизведением других. «Компьютерные» композиторы и аранжировщики могут, действуя таким образом, последовательно записывать на несколько треков партии различных инструментов с MIDI-клавиатуры, микрофонного или линейного входов, индивидуально устанавливать громкость каждого инструмента и обрабатывать его звук различными эффектами специализированного цифрового процессора (DSP), обычно установленного на распространенных звуковых картах типа AWE32/64, Turtle Beach Pinnacle, Monster Sound 3D, Ensoniq или YAMAHA DB50/60X. Затем несколько дорожек (треков) виртуального многоканального магнитофона суммируются и располагаются на стереопанораме с помощью микшера, обрабатываются звуковыми эффектами и записываются (сводятся) в обычный стерео WAV-файл. Можно и сразу все треки сбросить в отдельные WAV-файлы, и все операции по созданию стереопанорамы, компрессированию, обработке звуковыми эффектами произвести с помощью, например, программы SAW. В результате при помощи компьютера более или менее хорошо имитируется звучание целого оркестра.

Для производства от одного до нескольких сот и даже тысяч (!) единиц обычных музыкальных компакт-дисков надо подключить CD-рекордер к компьютеру и воспользоваться программой WaveLab от фирмы Steinberg (http://www.steinberg.de) для тиражирования. WaveLab — это одна из самых совершенных программ, содержащая все необходимое для записи, редактирования, наложения эффектов, создания фонограмм и последующей записи компакт-дисков. Эта программа позволяет обрабатывать фонограмму в реальном времени, накладывая одновременно до 6 цифровых звуковых эффектов. WaveLab использует самые последние достижения в 32-битной многозадачной технологии Windows 95/NT. Эта программа может производить параллельно с проигрыванием файлов их загрузку, сохранение и обработку эффектами. WaveLab, наконец, обеспечивает обработку данных



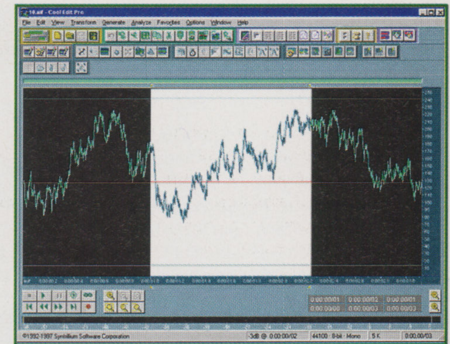
Упаковка пакета Cool Edit Pro.

с разрядностью до 24 бит с динамическим диапазоном до 192 дБ и отношением сигнал/шум до 144 дБ. А это уже вполне профессиональный уровень.



Скриншот пакета Cool Edit Pro.

Программа имеет встроенную систему производства компакт-дисков. Достаточно создать список треков компакт-диска, перемещая мышкой иконки WAV-, AIFF- и AU-, 8-, 16-, 20- и 24-битных, моно- и стереофайлов в специальное окно CD-Window, и можно начинать тиражирование CD. Причем WaveLab автоматически обеспечивает полную совместимость созданных музыкальных компакт-дисков с рекомендациями Red-Book compatible audio CDs. Программа может импортировать треки прямо с компакт-дисков в цифровом виде, без АЦП/ЦАП-преобразований и, следовательно, без потери качества. WaveLab имеет больший набор эффектов реального времени. Это Noise



Скриншот пакета Cool Edit Pro.

Shaping, Dithering, DeNoiser (шумоподавитель), DeClicker (подавитель щелчков), максимизатор громкости, хорус, задержка, ревербератор, параметрический эквалайзер, передискретизатор, инверсия фазы и другие. Возможна обработка сигнала без записи на жесткий диск и обработка файлов в фоновом режиме. WaveLab поддерживает профессиональную звуковую базу данных AudioAccess, организующую ваши записи в виде структурной коллекции, позволяющую найти любой звуковой файл на CD-ROM или на жестком диске за несколько секунд и обеспечивающую мгновенное начало воспроизведения файла (предварительное прослушивание) без долгой загрузки.

Очень неплоха программа Cool Edit Pro компании Syntrillium Software Corporation (http://www.syntrillium.com). Она обладает практически такой же функциональностью, как и WaveLab, включая обработку 24-битных данных в реальном времени, практически весь набор звуковых эффектов и компрессию данных по стандарту, а стоит в десять раз дешевле!

Валерий Шкондин

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

От редакции. *В данной статье мы хотим предложить вам обзор новой звуковой платы, сделанный по нашей просьбе сотрудником фирмы NAK (http://www.nak.ru). На всякий случай мы еще раз напоминаем, что мнение редакции может не совпадать с мнением авторов публикуемых статей.*

Diamond Monster Sound MX300

Недавно, делая апгрейд своего компьютера до платформы P-II, я задумался о выборе звуковой карты, которая смогла бы продержаться у меня достаточно долго (хотя бы год) и была бы получше стоявшей у меня Sound Blaster AWE 32 PnP. Наличие на системной плате всего двух ISA-слотов произвело на меня удручающее впечатление. Я понял, что придется избавляться от служившей мне верой и правдой AWE'шки, которая всего один раз подвела меня (об этом позднее), и переходить на PCI-звук.

Поэтому я обратил внимание на звуковую карту Diamond Monster Sound MX300 на чипсете Aureal Vortex 2. После непродолжительного тестирования я хочу поделиться своими субъективными впечатлениями.

Впечатления...

Отношения мои с продукцией фирмы Diamond начались не с самого лучшего момента — помню, я был сильно разочарован работой видеокарты Diamond Stealth 64. А так как отношение к той или иной железке в среде продвинутых компьютерных пользователей в большинстве случаев зависит от первого впечатления, полученного при работе с той или иной продукцией фирмы, то видео от Diamond я считал признаком дурного тона. И хотя на работе мне приходилось мириться с этим, в домашний компьютер путь видеокартам от Diamond был заказан.

Правда, было одно исключение: Diamond Monster 3D — графический акселератор, производимый фирмой Diamond на чипсете 3Dfx. Тогда, скрепя сердцем, я пригрел у себя под боком монстрика, который (надо отдать ему должное) работал не вызывая у меня никаких нареканий. И вот сейчас я принес домой другого Монстра, который, я надеюсь, у меня приживется.

> Я пригрел у себя под боком монстрика, который работал не вызывая у меня никаких нареканий.

Первое: от внешнего вида

Коробка и ее содержимое оформлены в ставшем уже привычном стиле компании Diamond Multimedia. Яркая, красочная упаковка со стильной фотографией привлекает внимание. Внутри три компакт-диска (с драйверами, играми RECOIL и Half-Life One Day) и один DVD-диск, содержание которого осталось для меня загадкой по причине отсутствия DVD-ROM. Могу только догадаться, что там записаны демонстрационные клипы новых DVD-фильмов. Что, учитывая

Звуковая плата Monster Sound MX300

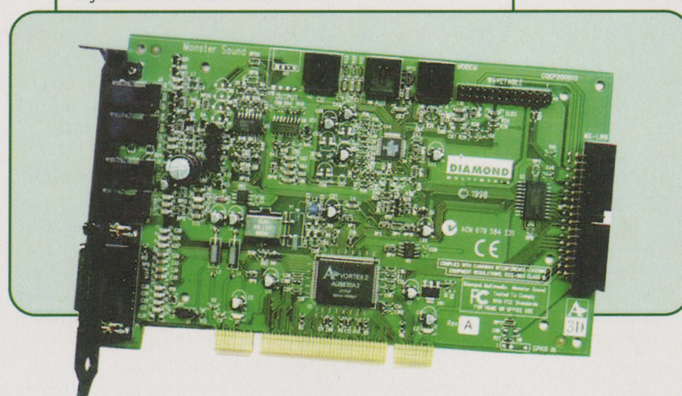


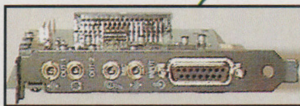
Таблица 1. **Спецификация Diamond Monster Sound MX300**

Чипсет аудиообработки	Aureal Vortex 2 PCI Controller (AU8830)
Аудиокодер	Quad AC97 codec
Таблица волнового синтеза	320-голосный, загружаемый DLS-банк
Объем памяти для загрузки таблиц волнового синтеза	4 Мбайт
Тип шины	PCI 2.1
Соотношение сигнал\шум	~96 Дб
Частота дискретизации	До 48 кГц
Внешние аудиовыходы	Первичный (Out1) и вторичный (Out2) буферизированные стереовыходы
Внешний аудиовход	Микрофонный аудиовход, линейный стерео вход
Внутренний аудиовход	CD-ROM, AUX, модем
Внешний разъем	MPU 401 MIDI/джойстик
Внутренний разъем	Подключение дочерней платы волнового табличного синтеза
Поддерживаемые API	Aureal A3D 1.0, 2.0; Microsoft DirectSound3D; Microsoft DirectSound; Microsoft DirectInput®
Операционные системы	Microsoft Windows 95/98; Microsoft Windows NT 4.0; Microsoft DOS
Минимальная конфигурация	Windows 95/98 or Windows NT 4.0; один свободный PCI 2.1слот; Pentium 90 МГц или выше; 8 Мбайт памяти (16 Мбайт или выше рекомендуется); 16 Мбайт свободных на жестком диске; активные колонки или наушники.

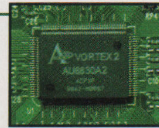


возможность этой карты декодировать шестиканальный AC-3-звук, используемый в технологии DVD, в четырехканальный для воспроизведения на 4 колонках, должно действительно выглядеть и звучать потрясающе.

Сама плата сделана достаточно качественно, имеет симпатичную черную торцевую сторону с позолоченными контактами. Так

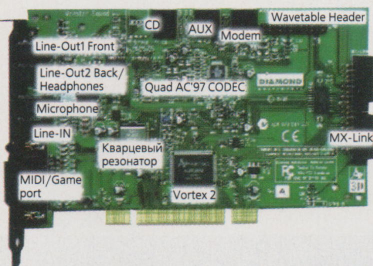


Внешние разъемы звуковой платы Monster Sound MX300



Чип Vortex 2 (AU8830)

же понравилось наличие трех внутренних входов для CD, AUX и модема. К сожалению, эти входы разведены параллельно, что выразилось в следующем неприятном эффекте: при подключении к входу AUX FM-тюнера, а к входу CD соответственно выхода CD-ROM при прослушивании музыки с аудиодиска постоянно присутствовало приглушенное шипение и бубнение от FM-тюнера. Эту проблему я решил, подав сигнал от тюнера на внешний



Расположение конструктивных элементов на звуковой плате

линейный вход звуковой карты, который в установках при необходимости можно легко отключить...

Второе: от установки

Установка прошла довольно гладко и «безболезненно». Plug and Play успешно обнаружил новое устройство и поставил драйвера, подсунутые ему на компакт-диске. После окончания загрузки было предложено установить дополнительное программное обеспечение, с чем я с удовольствием согласился. Была установлена программа, позволяющая управлять аппаратным графическим эквалайзером, а также индикатор загрузки звукового процессора, утилиты управления прослушивания MIDI, установки и настройки колонок. И самое главное — демонстрационные программы...

Третье: от звучания

При подключении задней пары колонок к монстру у меня возникли проблемы выбора места (привычка иметь за спиной твердую, надежную стену, чтобы враг не смог подкрасться сзади). Разместить колонки получалось только на значительном расстоянии, и длины аудиокабеля соответственно не хватало. Выручило меня то, что на моем музыкальном центре есть маленькие surround-колонки, которые стояли у меня как раз за спиной. Пришлось ставить спереди активные компьютерные колонки Genius SP-330, а на задние подавать сигнал на музыкальный центр, отключив при этом основные колонки центра, и, выведя громкость почти на максимум, настраивать звучание через surround'овые колонки. В процессе подключения выяснилась неприятная особенность — отсутствие раздельного регулятора громкости по фронтальному и тыловому каналам.

Собственно звучание поражает реальностью, насыщенностью и, как это ни парадоксально, объемностью.

Собственно звучание поражает реальностью, насыщенностью и, как это ни парадоксально, объемностью. Источник звука определяется практически безошибочно, разве только немного выше, чем определяется визуально. Играть становится гораздо легче. Никогда не предполагал, что звук имеет такое важное значение в формировании реальности восприятия. Теперь достаточно услышать РЕАЛЬНЫЙ звук, мысленно прикинуть степень его отраженности и можно стрелять по направлению источника звука хоть с закрытыми глазами. Например, был такой эпизод. В SIN'е есть место, где слева — непрерывная стена из ящиков, а справа — стена из ящиков с 4-мя проемами. Услышав звук передергиваемого затвора, я сразу определил, что враг находится во втором проеме, и сразу, не глядя, запустил туда гранату. Я не ошибся.

> **ОТ РЕДАКЦИИ**
>
> Если же вы решите, что к новой звуковой плате неплохо бы прикупить и новую мультимедийную звуковую систему, то от всех этих проблем с подключением различных колонок вас избавит покупка какой-либо из систем Four Point Surround, которые заранее разработаны с учетом четырех источников звука. Подробнее об этом читайте в тексте колонок.

Звучание MIDI, как мне показалось, несколько хуже, чем AWE 32, но всё равно не сравнится с FM-синтезом. Конечно, рекомендовать эту карту людям, профессионально работающим со звуком, я не стал бы, но для геймеров она вполне подходит.

Звук в наушниках, как ни странно, практически не отличается от разнесенной аудиосистемы, что меня приятно удивило. Даже более удобно играть в наушниках, что позволяет более глубоко погрузиться в атмосферу игры.

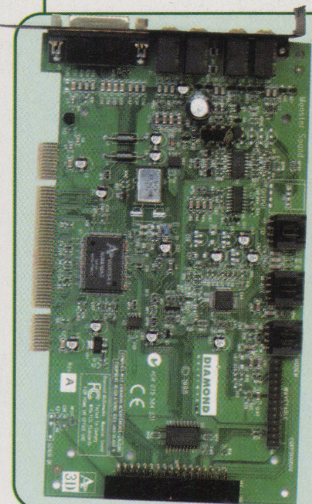
Четвертое: совместимость

Проблема совместимости звуковых плат волнует очень многих, и я не исключение. Не совсем приятно запустить старую любимую игру на новой звуковой плате и услышать в ответ гробовую тишину. Одним из основных стимулов тестировать звуковую плату дома была возможность проверить её на игре «Петька и Василий Иванович спасают Галактику». Повышенный интерес к этой игре обусловлен не только тем, что это любимая игра моей жены, но и тем, что эта единственная игра, на которой сплохowал мой Sound Blaster. Звук разговоров через него был какой-то квакающий и растянутый. Не помог даже патч, скачанный с сайта производителя. Приходилось терпеть...

Монстр справился с этой проблемой с пол-оборота — не пришлось делать никаких дополнительных настроек. А настырность, с какой прописывается файл совместимости в DOS-сессии, в конфигурации autoexec.bat, вообще достойна похвалы. Звук во всех имеющихся DOS-приложениях у меня присутствовал.

Выводы, или Постепенное оМОНСТРение персонального компьютера

Себе я такую плату решил пока не покупать, а подождать Turtle Beach Montego II Quadzilla, тоже на чипе Vortex 2, которая вскоре появится, вот тогда-то я сравню её с Монстром и возьму ту, которая



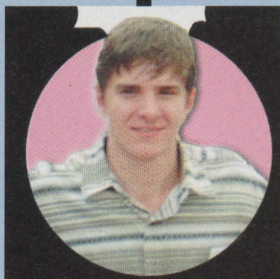
Она же в другом ракурсе

больше понравится. Да и не слишком меня радует перспектива насажать в компьютер Монстров. А то так, глядишь, скоро появится Diamond FDD Monster, который будет со страшным рёвом и визгом разрывать в клочья дискетки 3.5"

Обзор самых посещаемых, оперативных и полезных российских игровых новостных сайтов в Internet

Российские игровые сайты в INTERNET

Святослав Торик, Алексей Котко



Здравствуй, Игрок! Гордо звучит, не правда ли? Так же гордо, как Человек, если не больше. Сегодня снова Internet для тебя. На сей раз исключительно русский Интернет, а поэтому предлагаю и название этой преимущественно забугорной сеточки писать по-русски. Нам, как выяснилось, есть чем гордиться — игровые ресурсы у нас ничем не хуже, да к тому же они обладают одним неоспоримым преимуществом, очевидным для любого жителя одной шестой части суши — для ознакомления с ними не нужно постигать навыки английского языка. Не требуется даже умения «читать со словарем». В этом номере вашему вниманию предлагается небольшой обзорчик самых популярных российских игровых сайтов. Было решено прервать порочную традицию обозревать Internet на предмет его отношения (пусть даже самого отдаленного) к тому или иному жанру компьютерных игр и немного разнообразить рубрику таким глобальным обзором игровых ресурсов «в целом». Однако вышеуказанная порочная традиция все еще сильна и себя далеко не изжила, поэтому не исключено, что в одном из последующих номеров придется к ней вернуться. Я тут упомянул, что обзорчик этот небольшой, заранее хочу оговориться — по размеру он, конечно, приличный, кило на 30 потянет, но ему, как и любому обзору, присущ один недостаток. Он неполный. Просто нереально на страницах журнала описать все игровые ресурсы бескрайнего Интернета, пусть даже только российской его части. А посему многие (возможно, горячо вами любимых) сайты упомянуты не были. Мы попытались сделать акцент на самых мощных и посещаемых ресурсах Сети, на которые равняются или пытаются это делать создатели всех прочих сайтов, а если что и забыли — извиняйте (шучу, конечно, — ничего мы не забыли; прочитайте скорее наш обзор и вы убедитесь в этом сами).

Алексей Котко

Новости — неотъемлемая часть нашей жизни. Игровые новости — часть жизни каждого геймера (в том числе и МегаГеймера). На забугорном языке людей, пишущих новости, зовут ньюсмейкерами, а само занятие — ньюсмейкерством. Само ньюсмейкерство — штука новомодная, даже популярная, причем настолько, что многие превращают написание новостей в целую науку. Стало быть, ньюсмейкерство — особая наука, накопление знаний, приемов. Другой вопрос: зачем и кому это надо? Ответы даются разные, но стандартная отмазка проста — «для тех, кому нужно знать игровые новости», т. е. каждому геймеру. Ну и что? Причем тут «российские игровые новостные сайты»? Кому они нужны, когда существуют зарубежные сайты вроде Adrenaline Vault или Gaming Source?

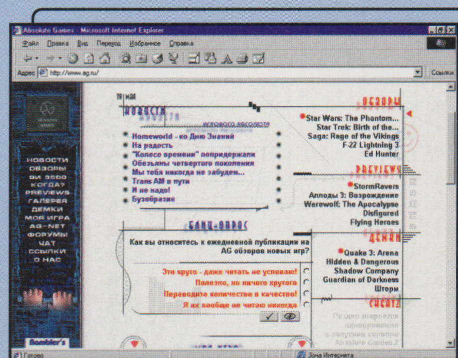
Объясняю на конкретных примерах: в чем разница между Voodoo Extreme и Абсолют Гамес? Да в том, что на первом сайте новостей много, но они все по одной тематике, и там есть как крупные, важные новости, так и всякая всячина, но главное — новости, все до единой, на английском языке! А вот на втором вы найдете САМЫЕ важные новости за прошедший день из различных областей игровой индустрии, но уже на общедоступном одной шестой части суши русском языке. Почувствовали разницу?

Но на этом индустрия игровых новостей в России не заканчивается. Существуют различные сайты, призванные всем своим существом (от дизайна до контента) просвещать страждущих в определенной области, касающейся компьютеров. К примеру, на сайте 3Dnews вы найдете только новости 3D-железа и 3D-программ (ну и еще 3D-драйверов). А вот на OGL — исключительно те новости, которые касаются 3D-игр (в основном на движке Quake2). А если учесть, что в Рунете (российском Интернете) таких сайтов выше крыши, то я, пожалуй, проведу вас, как славный Навигатор Пиркс, тьфу, Нетскейп, через тернии количества российских новостных игровых сайтов к их звездному качеству.

На самом деле, сайт состоит из нескольких разделов, каждый из которых привлекает всякого геймера по-своему. Здесь представлена подробная информация о выходящих и вышедших играх, демки, солюшны, чит-коды, модификации и многое другое. Разделы делятся на:

Новости

Собственно, новости и есть. Пишутся они разными людьми и в разное время. Единственное отличие между способом написания новостей в том, что на одних сайтах новости появляются быстрее (а иногда и скорее многих англоязычных сайтов), а на других — медленнее, зачастую на следующий день после появления новостей. Связано это с тем, что на сайте имеется один Web-мастер, которому на e-mail скидываются все новости за день, а на следующий день этот Web-мастер выкладывает все новости разом. Вторая система называется «мгновенный постинг», а заключается она в том, что ньюсмейкер пишет новость и мгновенно выкладывает ее на



Сайт Absolute Games почти всегда занимает верхнюю строчку в рейтинге игровых сайтов Rambler Top 100.

сайт, не обладая даже прямым доступом к изменению главной страницы. Это удобно, поскольку таким образом можно привлечь к написанию новостей огромное количество ньюсмейкеров без боязни, что они запортят страницу. Я уж не говорю про оперативность и разносторонность новостей. Такой системой обладают серверы с хорошим программированием CGI и PERL. Сайтов подобных пока немного, но, я уверен, в скором будущем все новости будут «поститься» сразу же после их появления на иностранных сайтах. Новостной раздел присутствует на всех сайтах.

Обзоры

То, что во всем мире (в том числе и в «МегаГейм») называется ревью. Статья об уже вышедшей игре, программе или железке. Обзоры пишутся как новичками, так и матерыми авторами. Причем кое-где за это еще и платят.

Сие также присутствует на всех сайтах.



Превью

В переводе с английского — предварительный просмотр. Почти обзоры, но пишутся по демоверсиям или даже по скриншотам и пресс-релизам. Превью — это новость, только увеличенная раз в n-дцать.

Демки

Это уже на любителя, не всем же нравится тратить драгоценные часы в Internet на скачивание десятков мегабайт демоверсий. Для этого, знаете ли, существует диск, заботливо предоставляемый вместе с журналом MegaGame. Но если у вас толстенный кабель на 128 Кбайт/с, то милости просим в этот раздел, там вы найдете как мультики и неполные демоверсии, так и вполне «шароварные» (от shareware — условно-бесплатные, в общем, на халяву) игры. Но проблема в том, что не на всех игровых серверах есть место для демок, занимающих до ста мегабайт (Kingpin, например) свободного места, поэтому за заманчивым названием очередной демки лежит ссылка на какой-нибудь далекий CDROM.com, до которого вы достучитесь ох как не скоро, а если и достучитесь со своего модема на 33 600, то разочаруетесь сразу же: кому нужна хилая скорость скачивания — 1300 бит/с, когда с Демоса того же на 2800 берет?..

Этот раздел есть почти на всех серверах, а на некоторых он называется «Файлы».

Читы-солюшны

Лично мне такой раздел не нужен, но на некоторых сайтах он все-таки присутствует. В этой рубрике есть прохождения, обман игр за счет скрытых возможностей или просто читов, так называемые трейнеры, изменяющие многие параметры игры, переписывая ее код. Раздел всегда обновляется, причем с завидным постоянством — уж больно легко из сети читы тащить.

Голосование

Довольно редкая вещица. Несмотря на то, что встречается на некоторых сайтах, на нее никто не обращает внимания. Охотнее, кстати, смотрят результаты голосования, чем голосуют. Впрочем, если вам интересно — можете проголосовать, вот только уж больно тупые иногда опросы попадаются...

Форум

Обсуждение той или иной вышедшей или даже еще не вышедшей игры нередко выливается в нечто большее, чем просто обмен электронной почтой. Для полномасштабных баталий и существует игровой форум, который, в свою очередь, имеется на каждом мало-мальски игровом сайте. Впрочем, ломать копья дают не только на тему игр, но и на тему самого сайта, где посетители могут высказать все, что они думают о сайте и его создателях.
К разновидностям форума относится Гостевая Книга, но на серьезных сайтах ее нет, ибо это присуще лишь дилетантским сайтам, которым важно не содержание, а мнение о себе, любимых.

О себе

Раздел, не несущий особо полезной информации и редко обновляющийся. Читать его полезно спонсорам и всем остальным, кому необходимо выйти на связь с создателями сайта. Имеется, как ни странно, на каждом сайте.

Это что касается контента (содержания) сайтов. А теперь позвольте представить вам отдельные экземпляры, определенно заслуживающие вашего внимания.

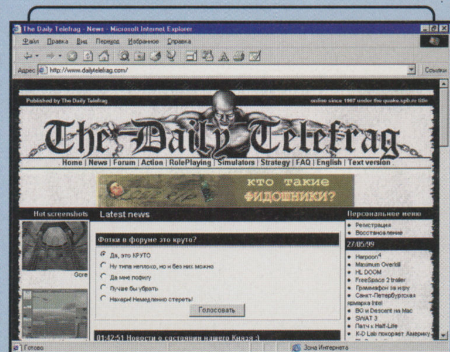
ABSOLUTE GAMES

http://www.ag.ru

Этот игровой сервер почти с самого открытия (а ему уже полтора года) находится на первом месте в Rambler Top 100, обгоняя такие популярные сайты, как ЗАВХОЗ и GameLand. Понятно, что подобного рода популярность достигается не путем обмана счетчика или подкупа служащих Рамблера — только красивым дизайном, великолепным программированием и довольно своеобразным методом постинга. По идее, это «мгновенный постинг», но новости пишутся только в определенное время. Как поведал мне главный ньюсмейкер сайта (по совместительству мой старый приятель и коллега), новости он пишет, когда у него имеется возможность, дабы не было отставания от буржуйских новостных сайтов, но, учитывая, что он учится в вузе, можно смело предсказать срок очередного появления новостей — с десяти часов вечера до трех часов ночи, ибо именно тогда заканчивают обновление западные сайты.

На страничке "Когда?" сайта AG представлены предполагаемые даты выхода игрушек. Довольно редкая страничка для российских ресурсов.

Качество новостей с лихвой поглощает количество — два раза в сутки я захожу на Absolute Games не столько узнать новости (я узнаю их на англоязычных сайтах по долгу работы), сколько почитать, как они написаны.



«Страницы, испорченные дизайном» сайта Daily Telefrag. Бывший ЗАВХОЗ, однако.

Про железо и программы там вы не узнаете почти ничего — сайт «абсолютно» игровой.

Есть на сервере и обзоры — они характеризуются не только количеством, но и качеством. Во-первых, работают там авторы из различных печатных изданий, что уже подтверждает их профессионализм. А во-вторых, им за это платят...

Раздел «Демки» имеется в том ужасающем и неприглядном виде, о котором я говорил. Ссылки за редким исключением скрываются там под гордым названием «Качать!» (когда появился Quake 3 test, они его у себя все-таки выложили).

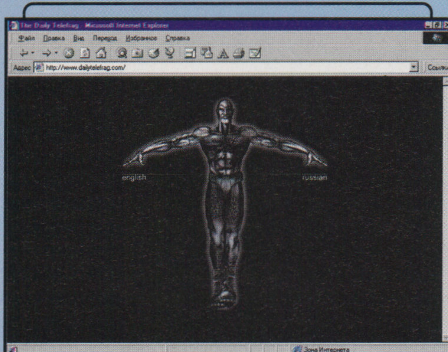
Форум присутствует в четырех ипостасях: Обо всем подряд, Игровой форум, Об Absolute Games и Об Nuclear Xaos (дочерний сайт, но о нем — ниже). Каждый день там появляется штук тридцать новых сообщений и ответов на старые. Это говорит о высокой посещаемости сайта, так что можете смело задавать свои вопросы, и вам обязательно ответят. Форум частенько посещают авторы-создатели Absolute Games. Проводится голосование на тему компьютерных игр. Имеется даже свой канал на IRC (irc.stealth.net, #ag.ru).

THE DAILY TELEFRAG

http://www.dailytelefrag.com

Этот игровой сайт открылся совсем недавно — аккурат в день последнего для многих читателей звонка — 25 мая. Для ветеранов Internet это имя наверняка знакомо: ЗАВХОЗ. Да-да, господа квакеры, именно он, легендарный герой современности, сравнимый разве что с отцом Гоблином, запустил сайт, «полностью испорченный дизайном». Несмотря на то, что на сайте в самом верху висит красноречивый лозунг «On-line since 1997 under the quake.spb.ru title», сайт изменился полностью. И в первую очередь это коснулось новостей.

Новости на сайт пишут все, кому не лень, и это плохо, ибо новости в большинстве своем не имеют отношения к 3D, как это было раньше. Даже сам ЗАВХОЗ не чурается новостей о скриншотах какого-нибудь Diablo II или о новой версии WinAmp. Впрочем, если вам интересны не только новости 3D, но и все, что творится в компьютерном мире, Daily Telefrag очень даже не повредит. Разделы теперь обрели вполне нормальную форму и делятся они на:


Вот такого человечка вы увидите перед тем, как попасть на Daily Telefrag.

News — в отличие от quake.spb.ru, они написаны не в полном беспорядке, а цивильно разделены невидимым бордюрчиком и снабжены ссылками «Прокомментировать» и «Посмотреть комментарии». Первая дает вам возможность написать комментарий по поводу данной новости, а вторая показывает все, что по этому поводу писали другие читатели.

Forum — на нем вы найдете как сподвижников в том или ином мнении, так и врагов. Здесь вы получаете возможность разобраться и с теми и с другими. Что самое забавное, если вы активно участвуете в разборках, то можете послать свою отсканированную фотографию, и она каждый раз будет приветствовать любого, вознамерившегося прочитать ваше сообщение.

F.A.Q. — Часто задаваемые вопросы с ответами. Серьезно и в то же время с непередаваемым юмором здесь находятся ответы на самые сокровенные вопросы, касающиеся исключительно The Daily Telefrag.

Text Version — старая добрая текстовая версия, возвращающая вас во времена quake.spb.ru. Не рекомендуется — выглядит просто ужасно...

English — англоязычная версия The Daily Telefrag. Полагаю, предназначено сие для западных посетителей. Также не рекомендуется.

Все остальное — это разделы Action, Role-Playing, Simulators, Strategy, в которых вы найдете... те же новости, что и в самом начале, разве что они будут исключительно жанрово-ориентированными. То же с обзорами и скриншотами.

Разделов типа «Screenshots» или «Обзоры» вы здесь не найдете, ибо скрины просто-напросто интегрированы в основную страницу (слева от новостей, если кто не заметил), а на свежие обзоры делаются ссылки прямо из новостей. Впрочем, если вы ищете что-нибудь из старенького-добренького, киньте взгляд на са-амый низ страницы.

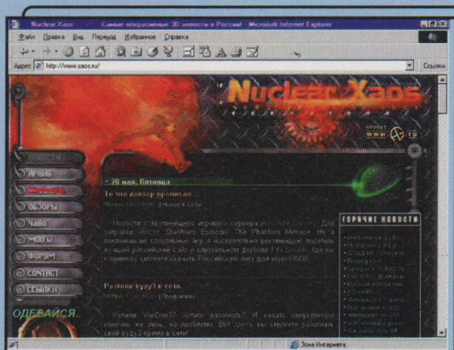
Общее резюме: зря ЗАВХОЗ все это затеял, лучше бы он продолжал вести свои «странички не испорченные дизайном», и все было бы хорошо.

NUCLEAR XAOS

http://www.xaos.ru

Этот сайт называют самым оперативным новостным сайтом. Действительно, обновляется NX в плане новостей очень часто — не меньше шести-восьми раз в день, причем обновляется он разными ньюсмейкерами. Увы, качество новостей оставляет желать лучшего (чувствуется сильная несхожесть с Absolute Games), но зато количество... Это что-то. Сообщения на ваш вкус: от новостей о появившихся свежих скринах до сообщений о тотальных конверсиях Duke Nukem 3D.

Обзоры имеются и на таком «сверхновостном», сайте. Причем часть из них принадлежит перу вашего покорного слуги,


Nuclear Xaos — среди полнейшего хаоса всегда можно найти интересные новости. А раздел с файлами почему-то не доступен.

так что можете сходить и заценить. Но в основной своей массе обзоров очень мало, и они даже не обновляются. Зато есть раздел F.A.Q. — здесь вы можете почитать часто задаваемые вопросы на ту или иную тему (в основном на тему Quake). Раздел «MOD'ы» — те же «Обзоры», но в данном случае это обзоры всего, что касается Quake/Quake2/Quake3.

Повезло с файловым архивом: учитывая направленность сайта, на его FTP нередко появляются описываемые в новостях файлы. Если вы ищете что-либо из раздела 3D-игр, идите прямиком на ftp.xaos.ru/pub.

Форума как такового нету, точнее, есть, но он располагается на сервере Absolute Games. Чата нет вообще. Зато есть раздел «CONTACT», где вы сможете найти e-mail Web-мастера для того, чтобы вы могли высказать все, что вы о Nuclear Xaos думаете.

3DNEWS

http://www.3dnews.ru

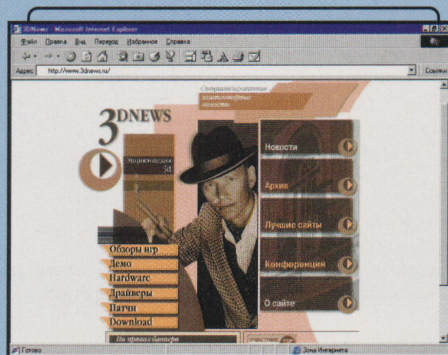
Оригинальный сайт, посвященный железу, железу и еще раз... драйверам. Причем о железе тут пишут куда больше. На момент написания статьи новости писались все еще по электронной почте, но, по идее, сейчас сообщения должны поступать уже методом «мгновенного постинга». Отличие от других игровых сайтов — отношение к играм. Новости об играх здесь можно встретить лишь в итогах бенчмарков, да и то потому, что они там «постольку поскольку». Основной упор делается на железо, да еще только то, что касается 3D-ускорителей. Причем не только видео, но и аудио. Естественно, есть новости и о полезных программках (вот этого тоже много), драйверах, апдейтах к драйверам. Сам Корвин занят по большей части написанием обзоров 3D-акселераторов, так что пару раз в неделю обязательно проверяйте 3DNews, наверняка будет что-нибудь интересненькое.

За дизайн не могу не порадоваться: грузится быстро. Баннеры тоже есть, но они маленькие и ютятся по бокам, уступая место главному: новостям. В Рамблере сайт все время крутится около пятого веста, оставляя далеко позади остальные ресурсы, посвященные железу. Количество и качество разделов заставляют выпасть в осадок бывалого Web-мастера:

Hardware — здесь вы можете найти огромное количество различных обзоров железа (в основном 3D-ускорителей), а также статьи на тему твикинга, т. е. разгона процессоров, ускорителей... только что не мониторов...

Обзоры — огромное количество ревью, написанных, пусть не профессиональными журналистами, но с любовью к предмету обозревания. Обновляется чуть ли не ежедневно!

F.A.Q. — немножко ЧаВО никогда не помешает серьезному сайту. Тысяча и один


Лучший российский игровой сайт, посвященный преимущественно железу. Игры здесь тоже не забыты.

ответ на самые сокровенные вопросы. Заходите, читайте, пишите свои F.A.Q.

Downloads — хоть один «честный» в отношении файлов сайт! Отсюда вы получите линк на файл, лежащий не на каком-нибудь The Hard Stuff, а прямо на 3Dnews. Впрочем, на слишком гигантские файлы «буржуйские» ссылки все же есть, иначе и быть не может.

Форум — ну куда ж без него? Народу там много, так что, если возникнут вопросы по 3D, — смелее на 3Dnews.

Но главной особенностью является то, что вы сами можете дополнить сайт, прислав интересную новость, обзор или F.A.Q. на сайт

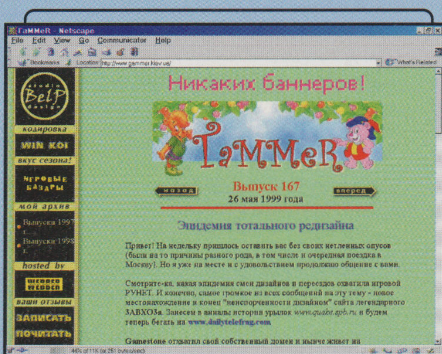
3Dnews. В качестве резюме я вставлю одну цитату:

«Вот такой он, этот сайт 3Dnews, и, как в рекламе какого-то напитка, хочется сказать всем: «Вливайтесь», давайте сами делать то, что нам интересно, и пусть Запад зеленеет от злости со своими купленными обозревателями, в то время как у нас, как в старые добрые времена, есть «Чисто народный» сайт, на котором каждый может найти то, что ему надо».

ГАММЕР

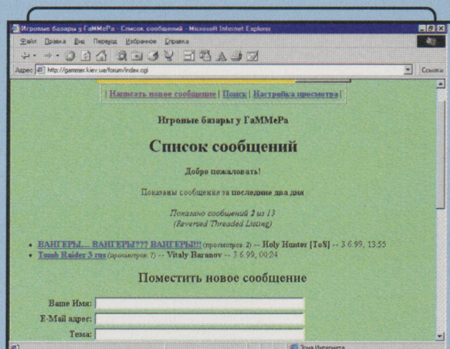
http://www.gammer.kiev.ua

Несмотря на то, что сервер ГаММера находится на Украине, сайт полностью русскоязычный и посвящен всему, что хоть каким-нибудь боком относится к играм. Очень оригинальный сайт, несмотря на то, что о нем знает не так уж много народу — ГаММер не попадает даже в первую двадцатку.



Украинский игровой сайт, но на русском языке.

Здесь вы не найдете разделов: создатели имеют дурную привычку сваливать все разделы на основную страницу. Ну, предположим, зашли вы на его достопочтенный сайт. Что вы там увидите? В первую очередь, вступление от ГаММера, например, тема сегодняшнего номера («сегодня» у них равно примерно трем дням, чаще он не обновляется). Темой может стать что угодно: от выставки E3 до открытия нового универмага по соседству. Естественно, под тему номера и перекраивается весь выпуск. Новости присутствуют в общем виде, т. е. то, что содрано с англоязычных сайтов на момент написания — типа новостей, ссылок на скрины и тесты (они же бенчмарки), но иногда скриншоты появляются и у самого ГаММера. Обзоры не откладываются



Кроме новостей у ГаММер'а есть еще форум.

в отдельную директорию, а появляются в теле главной страницы, да и то очень редко. Частенько сами создатели пишут тексты нехилого размера и выкладывают у себя на сайте. Читать их интересно, но уж больно долго. Но главное, к чему я вас веду, то, что сайт ГаММера имеет оригинальнейший дизайн! Созданное студией Belp, это чудо художественной мысли грузится чуть ли не с полчаса, представляя в итоге вашему взору кучу бессмысленных баннеров и рекламных ссылок. Не знаю, может, сайт их коллекционирует? Зато правильность дизайна не вызывает сомнений. Все так аккуратненько разложено по полочкам, но фреймы (т. е. части, на которые разбивают страницу) отсутствуют, что является признаком хорошего вкуса.

Есть свой форум, на котором обсуждаются «сегодняшние» новости и игры в целом. Чата нет, но есть... Guest Book. Вот чего я от ГаММера не ожидал, так это Гостевой книги.

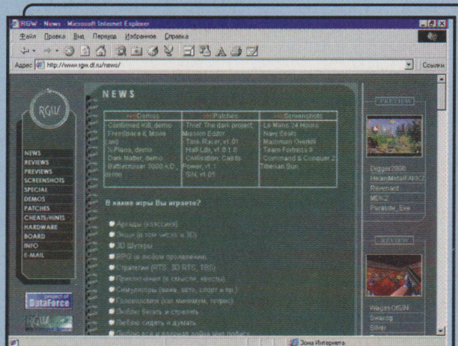
Файлового раздела нету, зато в новостях ГаММер с удовольствием высыпает огромное количество ссылок на последние программки и демоверсии игр.

RUSSIAN GAMING WORLD

http://www.rgw.df.ru

Хороший сервер, один из первых игровых сайтов вообще, открылся аж в феврале 1996 года! Несмотря на столь солидный возраст, они не особо претендуют на популярность — 500 посещений в день им вполне хватает.

Главное отличие новостей RGW в том, что они пишутся не только про «пресловутый писюк», но и немножко про Playstation и даже, представьте, про Dreamcast! Это ужас — предавать родные персональнокомпьютерные просторы в пользу жанровых неровностей приставок,



Российский игровой мир. Не весь, конечно, но кое-что все же есть.

впрочем, раз компьютеры превалируют, стало быть, есть о чем поговорить. Хотя бы о голосовании. Или о том, что новости пишутся пятью ньюсмейкерами, но, к сожалению, нерегулярно, несмотря на то, что используется «мгновенный постинг». Единственное, что можно каждый день увидеть на Russian Gaming World, это обновления разделов.

Review — обзоры, коих на RGW не очень любят и пишут крайне редко.

Preview — предварительные обзоры, появляются по три раза в неделю на особую тематику (типа превью игр-ужастиков).

Screenshots — это взятые из игры картинки (посредством спецпрограмм или с помощью встроенных скриншутеров), кои в огромных количествах водятся на западных новостных сайтах.

Special — здесь появляются статьи на экзотические и не присущие RGW темы.

Demos — если вы ищете демки за последние три с половиной года, то в этом разделе вы найдете необходимые ссылки. Если вас интересуют только новинки из этой области, смотрите на самый верх страницы.

Patches — патчи, заплатки к играм. Как правило, ни одна игра не выпускается без багов, поэтому найти заплатку к купленной на днях игре вы можете в этом разделе.

Cheats/Hints — все для позорных читеров и тех, кому надо в срочном порядке писать солюшн.



Войди в «Русский игровой мир»... Зловещая надпись рядом с яблочком предупреждает — игры наш грех.

Hardware — тяжелый случай, ибо когда я посетил сей уголок, то обнаружил... пустоту. ЗА ТРИ ГОДА — НИ СЛОВА О ЖЕЛЕЗЕ. Вот это выдержка, я понимаю... Впрочем, поедем дальше.

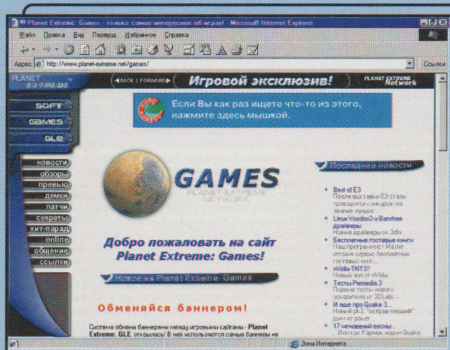
Board — привычное ФИДОшникам слово «Борда» на деле означает форум, который в нашем случае успешно обновляется — народ задает вопросы, отвечает на них, в общем, идиллия да и только.

Info — по идее, всю информацию для статьи я бы взял отсюда, но, учитывая, что раздел оказался не менее заполненным, чем Hardware, пришлось связываться с создателями Russian Gaming World, а по большей части вообще все делал сам...

PLANET EXTREME

http://www.planet-extreme.net

Этот сайт вызывает во мне противоречивые чувства. С одной стороны, все вроде бы в порядке — большой проект, отличный дизайн, программирование на высоком уровне, но... Как смотреть на сайт, Web-мастер которого с самого начала своего существования попытался обмануть Рамблер, разместив один и тот же счетчик на всех страницах своего сервера? Как смотреть на сайт, Web-мастер которого не согласует свои действия с сотрудниками — ньюсмейкерами и обзорщиками? Например, когда я отдавал ему



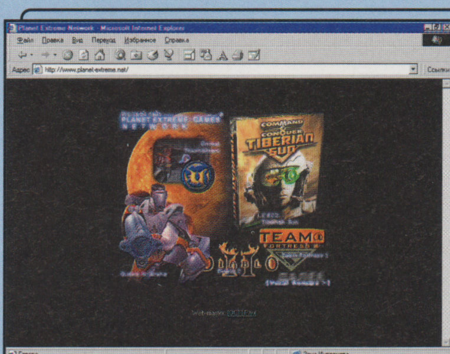
Еще один игровой сайт на русском языке Planet Extreme.

обзор Starsiege, строго-настрого предупредил, что это ревью, но Web-мастер сделал по-своему: ему нечем было заполнять раздел «Превью», и он поместил обзор именно туда. Эта дурная слава не принесла сайту ничего, кроме общественного порицания. Но, несмотря на это, сайт остается полезным для геймера.

Новости обновляются ежедневно как самим Web-мастером, так и рядовыми ньюсмейкерами. В свое время я сам участвовал в этом мероприятии, могу лишь сказать, что метод «мгновенного постинга» оправдывает себя, а Perl является чуть ли не лучшим языком программирования в Internet.

Хороший (в плане качества) сайт подразумевает немалое количество разделов.

Обзоры — именно обзоры, ни больше, ни меньше. Пишутся только энтузиастами, так как денег не платят и вроде бы не собираются. Впрочем, парочку моих стареньких обзоров вы там найти все же сможете.



При входе на сайт Planet Extreme вас встречает симпатичная картинка. Иногда она даже обновляется.

Превью — то же самое, что и «Обзоры», только в данном разделе лежат статьи о еще не вышедших играх.

Демки — один из самых полезных разделов, так как обновляется он очень часто, ссылок дается не меньше трех, да еще имеется и своего рода обзор для каждой демы. Очень рекомендуется за демоверсиями ходить именно на Planet Extreme.

Патчи — полностью повторяет одноименный раздел на RGW.

Секреты — здесь есть все, что связано с нечестной игрой: трейнеры, взломы, советы, просто чит-коды.

Он-лайн — раздел, посвященный всему, что связано с Internet.

Экспресс-опрос — голосование, причем посвященное исключительно самому сайту Planet Extreme.

Есть на «Плексе» и Форум. И даже Гостевая книга. Конечно, Guest Book — это пережиток прошлого и, к сожалению, на сайте таких пережитков много, но я надеюсь, что все еще изменится.

GAMECENTER.RU

http://www.gamecenter.ru

Игровой Центр — красивый (в смысле дизайна), ежедневно обновляющийся сайт с собственной поисковой системой внутри сайта. Это выгодно отличает его от конкурентов и делает поиск информации на нем очень удобным. Новостной раздел также несколько отличается. Сообщения новостей здесь не выносятся на главную страницу, как это



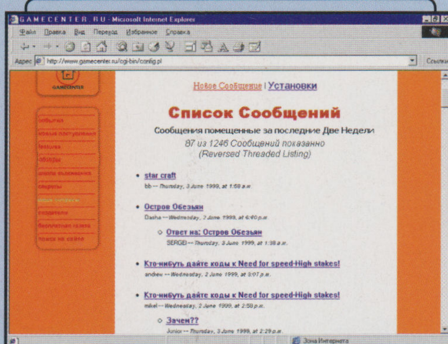
Центр игрового мира — не того, который Russian Gaming World, а всего игрового мира.

делается на большинстве не только российских, но и на зарубежных сайтах. Для этого есть раздел «События», в котором ежедневно помещаются несколько (обычно пять) больших сообщений, отражающих как раз события (а не новости) игрового мира за текущий день. Новости, которые не тянут на большие сообщения, располагаются снизу странички «События» кучей.

Здесь есть еще несколько любопытных разделов. Например, стандартный «Форум» называется «Ваши вопросы» — это самый популярный раздел сайта, здесь помещаются все сообщения посетителей и ответы на них. Всякий, имеющий доступ к Сети, может что-нибудь тут написать или просто почитать чужую переписку. Такие разделы как «Обзоры», «Читы» и «Солюшны» здесь, конечно, тоже присутствуют, с тем лишь исключением, что два последних называются соответственно «Секреты» и «Школа выживания». Все странички сайта регулярно обновляются, и ссылки на новые материалы обязательно помещаются на главную страницу. Дизайн всех страниц вообще очень приятный

и хорошо смотрится, практически все материалы изрядно приправлены картинками.

Особо следует отметить наполнение сайта. Статьи, помещенные на сайте, как правило, пишутся профессиональными авторами,



А это раздел «Ваши вопросы» на Gamecenter.ru. За последние неполные две недели количество сообщений перевалило за тысячу.

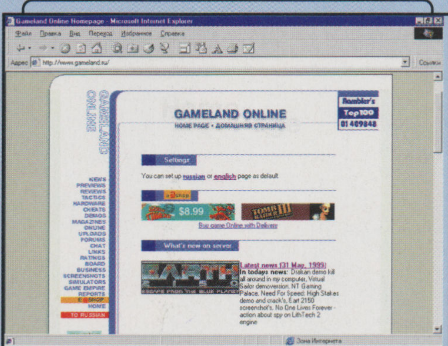
которые получают за это деньги (в некоторых случаях это их единственный источник доходов), поэтому все в высшей степени качественно и читабельно. Новые материалы появляются ежедневно во всех разделах, поэтому заходите сюда почаще — не пожалеете.

И наконец, самое приятное: на Gamecenter.ru есть раздел, посвященный журналу MegaGame(это то самое, что сейчас у вас в руках), куда помещается содержание номеров, находящихся в продаже. Иногда авторы журнала также что-нибудь в этот раздел пишут.

GAMELAND ON-LINE

www.gameland.ru

Сайт Gameland.ru — один из самых посещаемых игровых ресурсов русского Internet. Своей популярностью он прежде

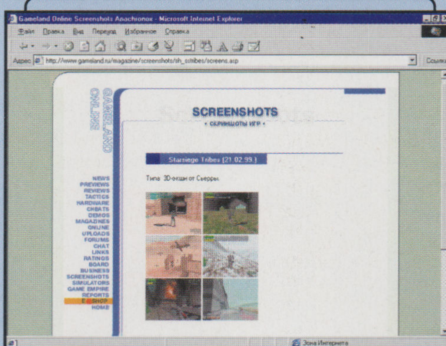


Gameland On-line. Главная страница сайта.

всего обязан печатным изданиям, которые Gameland, собственно, и издает.

Новости здесь появляются часто, однако в крайне незначительном количестве. Они представляют собой достаточно большие сообщения, некоторые из которых снабжены картинками, очевидно, для лучшего восприятия информации. Новости не выносятся на главную страницу, как это принято на кое-каких иностранных сайтах, они прячутся за ссылкой, которая по традиции располагается в самом верху панели ссылок. После нажатия на нее через некоторое время (довольно продолжительное, нужно отметить) вы увидите несколько сегодняшних новостей. Есть здесь и новостной архив — штука вообще странная. Уж не знаю кто его читает — разве что какие-нибудь летописцы современной истории электронных развлечений. Для них, наверное, и есть. При этом организован он достаточно хорошо — надо просто щелкнуть на дату, за которую вы хотите почитать «новости».

Дизайн сайта довольно симпатичный — не броский, но выполненный со вкусом. В левой части главной страницы в большом количестве расположились ссылки на прочие странички сайта. Наряду со стандартными review, preview, читы, демозы, линки и т.д. есть несколько нестандартных. Например, страничка magazines выдает отношение сайта к околоигровым печатным изданиям — здесь можно почитать содержание последних (равно как и совсем древних) номеров. Ссылка screenshots скрывает за собой... угадайте-ка что — правильно, картинки. Да не просто картинки, а еще и вы-



Уникальная картинка — скриншоты из TRIBES на Gameland.ru. Уникальная потому, что страничка эта при хорошем канале грузилась несколько минут. Картинки лучше смотреть в другом месте.

шедшие из разных игр и находящиеся в разработке. Раздел этот обновляется достаточно часто — раз в 2-3 дня, однако найти здесь что-нибудь конкретное, особенно из не совсем новых игр, довольно проблематично, а так, полазить посмотреть, что есть, в самый раз.

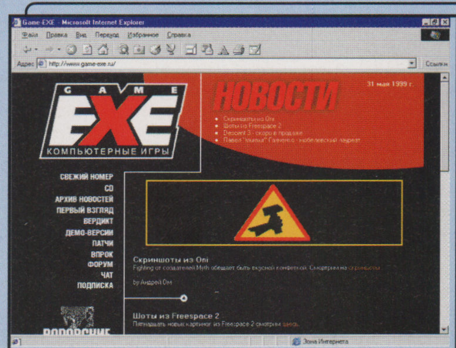
Основной контент, по всей видимости, представляет собой просто электронный вариант упомянутых печатных изданий, в связи с чем сайт несколько отстает по оперативности от того же AG. В разделе Ratings публикуются всякие рейтинги, хит-парады игр и проводятся опросы и голосования, имеющие непосредственное отношение к играм или к сайту, или к журналам.

Основной недостаток Gameland.ru, который сразу бросается в глаза, это изрядное торможение, очевидно происходящее из-за перегруженности сервера, а может, еще из-за чего — кто знает. Тем не менее здесь есть и чат, и форум, и борда, что при такой скорости довольно странно, но сайт популярен и посетителей хватает, а следовательно, и разделы эти пустовать не будут.

GAME-EXE

www.game-exe.ru

Сайт Game-EXE в чистом виде является сайтом поддержки одноименного журнала. Здесь нет традиционных ссылок типа «Обзоры», Preview и других. На всех материалах здесь есть указание, в каком номере они были опубликованы. Вследствие этого контент сайта не



Сайт Game-EXE.ru своей популярностью целиком обязан одноименному журналу о компьютерных играх.

достаточно оперативен, но просто идеален, если вы интересуетесь электронным вариантом печатного издания. Все обзоры здесь группируются по игровым жанрам, которых нет на главной странице, но они появляются в верхней части экрана, как только вы кликаете на одну из страничек о журнале («Свежий номер», например).

Новости на Game-EXE.ru размещены на главной странице. Их мало, и они маленькие. Единственное их преимущество — обилие ссылок на забугорные сайты со свежими демками и скриншотами.

На сайте очень популярен чат — здесь всегда полно народу и многие присутствуют регулярно. Среди пользующихся этой услугой есть настоящие завсегдатаи, ники которых часто можно увидеть в списке присутствующих. Есть также форум, разбитый на разделы опять же по игровым жанрам.

Наверное, самым привлекательным ресурсом сайта являются всякие файлы. Создатели выкладывают новые демки и патчи на местный ftpшник, откуда они качаются значительно быстрее, чем, скажем, с какого-нибудь далекого cdrom.com.

Дизайн Game-EXE.ru довольно привлекателен, и, на мой взгляд, сайт даже превосходит по этому параметру геймлендовское творение. В отличие от Gameland.ru, здесь также все происходит намного быстрее. Отчасти поэтому Game-EXE.ru редко покидает первую пятерку хит-парада игровых сайтов поисковой системы Rambler, и в целом он очень популярен у российских геймеров.

Это были, конечно, не все русскоязычные игровые сайты в Internet. Всего их намного больше, но в данный обзор попали самые посещаемые и в высшей степени достойные внимания ресурсы. Есть еще много других, но они не сильно отличаются по структуре от упомянутых, а по дизайну и контенту в большинстве случаев значительно уступают лидерам.

ДАРА

АРАХНОФОБИЯ

ХАРТФОРДСКИЙ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ИНСТИТУТ ВИРУСОЛОГИИ.

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"








ОХРАННИК, ВИДИМО, СТРАДАЛ АРАХНОФОБИЕЙ... ВСЕ ЭТО КАК-ТО СТРАННО... ОН НЕ УПОТРЕБЛЯЛ НАРКОТИКИ?
НЕТ! ЭТО МЫ ПРОВЕРИЛИ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ.
Я ДУМАЮ, ЭТО БЫЛ ПРЕДСМЕРТНЫЙ БРЕД...


FIRE EXIT
ОХРАННИК УСПЕЛ НЕСКОЛЬКО РАЗ ВЫСТРЕЛИТЬ. ЧЕЛОВЕК НЕ СТАНЕТ ПАЛИТЬ В ПАУКА НА СТЕНЕ ИЗ «БЕРЕТТЫ». А ОТВЕРСТИЯ ОТ ПУЛЬ НА ВЫСОТЕ ДВУХ МЕТРОВ ОТ ПОЛА. ЧТО БЫ ЕГО НЕ НАПУГАЛО - ЭТО БЫЛО БОЛЬШИМ.


ЧЕМ ЖЕ МЫ ВАМ МОЖЕМ ПОМОЧЬ, КОМИССАР?
ВОЗЛЕ ПОЖАРНОЙ ЛЕСТНИЦЫ МЫ ОБНАРУЖИЛИ...


...ВОТ ЭТУ ШТУКОВИНУ. БЕРИТЕ СПОКОЙНО, ОТПЕЧАТКОВ НА НЕЙ ВСЕ РАВНО НЕТ...


Я НАДЕЯЛСЯ, ЧТО ВЫ МНЕ СКАЖИТЕ. ВЫ ЖЕ НА ЭТИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ СОБАКУ СЪЕЛИ...
ЗАНЯТНАЯ ВЕЩИЦА. МИНИАТЮРНЫЙ ПРИЕМНИК ВИДЕОСИГНАЛОВ... УСИЛИТЕЛЬ СИНХРОНИЗАЦИИ ЧАСТОТЫ... ИНТЕРЕСНО, КТО ЭТО СДЕЛАЛ И ДЛЯ ЧЕГО?


РАЗБЕРЕМСЯ, КОМИССАР! КАКИЕ ПРОБЛЕМЫ? НО ПРЕЖДЕ Я БЫ ХОТЕЛА ПЕРЕГОВОРИТЬ С КЕМ-НИБУДЬ, КТО СМОЖЕТ ПРОСВЕТИТЬ МЕНЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ПОХИЩЕННОГО КОМПАКТА. Я ХОЧУ ЗНАТЬ, ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ ПОКОЙНАЯ **ДЖЕССИ СТАРК**.


E
ВСЕ РАЗЪЯСНЕНИЯ ВАМ ДАСТ ДИРЕКТОР ДЕПАРТАМЕНТА ИССЛЕДОВАНИЙ.
2


ИНФОРМАЦИЯ АБСОЛЮТНО СЕКРЕТНАЯ. ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, ДО ВЧЕРАШНЕЙ НОЧИ МЫ ТАК СЧИТАЛИ... ДЖЕССИКА... КХМ... ДЖЕССИ СТАРК ОТКРЫЛА ПРОТОВИРУС, ДРЕМЛЮЩИЙ В ЧЕЛОВЕЧЕСКОМ ОРГАНИЗМЕ С МОМЕНТА ВОЗНИКНОВЕНИЯ НАС КАК ВИДА. ЕЙ УДАЛОСЬ УСТАНОВИТЬ, ЧТО ЭТОТ ВИРУС МОЖНО ПРОБУДИТЬ К ЖИЗНИ, ЕСЛИ ВОЗДЕЙСТВОВАТЬ НА ЗРИТЕЛЬНЫЙ ЦЕРЕБРАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ЭЛЕКТРОННОЛУЧЕВЫМ ИМПУЛЬСОМ ОПРЕДЕЛЕННОГО ЦВЕТА И ЧАСТОТЫ. ЭТОТ ИМПУЛЬС МОЖЕТ БЫТЬ ПЕРЕДАН ЧЕРЕЗ МОНИТОР КОМПЬЮТЕРА ИЛИ ТЕЛЕВИЗОР. ПОСЛЕ ПРОБУЖДЕНИЯ, ВИРУС НАЧИНАЕТ ИЗМЕНЯТЬ ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОД ЧЕЛОВЕКА, ПРЕВРАЩАЯ ЕГО В МОНСТРА.
ЧЕЛОВЕК, ПОХИТИВШИЙ КОМПАКТ, БУДЕТ ВЛАСТЕН НАД ЭТИМИ СУЩЕСТВАМИ, ПОКА СМОЖЕТ, ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ, СКАРМЛИВАТЬ ИХ МОЗГУ ОЧЕРЕДНУЮ ПОРЦИЮ ЗАКОДИРОВАННЫХ ИМПУЛЬСОВ.
TOP SECRET

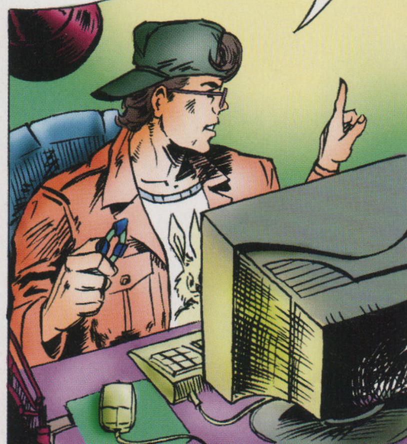

ПРОТИВОЯДИЕ РАЗРАБОТАНО?


ДЖЕССИ РАБОТАЛА НАД НИМ, НО НЕ УСПЕЛА... МЫ В ЦЕЙТНОТЕ, ГОСПОДА!
ТЕМА


ВЕЧЕРОМ ТОГО ЖЕ ДНЯ В ЖИЛИЩЕ У КУЛЕРА...
КАК ТЫ ДУМАЕШЬ, ПОХИТИТЕЛЬ МОЖЕТ НАНЕСТИ УДАР ЧЕРЕЗ СЕТЬ ИНТЕРНЕТА ИЛИ ТЕЛЕВИДЕНИЕ?.. ПОМНИШЬ, В ЯПОНИИ ПАРУ ЛЕТ НАЗАД БЫЛА КАКАЯ-ТО ИСТОРИЯ С АНИМЕ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ?..


DISPLAY STATION
ЭТО МАЛОВЕРОЯТНО, ДАРОЧКА, У НЕГО НЕ БУДЕТ УВЕРЕННОСТИ, ЧТО ЕГО МУТАНТЫ В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ПОЛУЧАТ НЕОБХОДИМУЮ ИМ ЭЛЕКТРОННОЛУЧЕВУЮ ИНЬЕКЦИЮ. НАДЕЖНЕЕ ВКЛЮЧИТЬ КОД ИМПУЛЬСА В ДВИЖОК КАКОЙ-НИБУДЬ ИГРЫ... А, ЧТО? АРМИЯ МУТАНТОВ ВЫРОСШАЯ ИЗ ФАНАТОВ-ГЕЙМЕРОВ!
3







ПОЛНОЧЬ... НЬЮ-ЙОРК...

TORNADO GAMES

ОСТОРОЖНЕЕ С ДЕЛЬТОПЛАНОМ, МОЕ СОЛНЫШКО. НЕ ЗАЦЕПИСЬ ЗА КАКОЙ-НИБУДЬ ПРОВОД...

НЕ ВОЛНУЙСЯ, ЭТА БАНДУРА НА МОЕМ ШЛЕМЕ ПОЗВОЛЯЕТ ВИДЕТЬ В ТЕМНОТЕ.

4


TORNADO GAMES


НАДЕЮСЬ, У НИХ НЕТ НА КРЫШЕ ДАТЧИКОВ СЛЕЖЕНИЯ!


КУЛЕР, КАК СЛЫШИШЬ МЕНЯ? ПРИЕМ... ПРИЕМ... ДВЕРЬ НА ТЕХНИЧЕСКИЙ ЭТАЖ ЗАВАРЕНА. ЧТО У ТЕБЯ НА СХЕМЕ?


ПРИСТУПАЙ К ВАРИАНТУ «В»! ОКНА ВЕРХНИХ ЭТАЖЕЙ БЕЗ СИГНАЛИЗАЦИИ!


КУЛЕР, ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ТВОЙ УЛЬТРАЗВУКОВОЙ РЕЗАК СРАБОТАЕТ БЕСШУМНО?
ЕСЛИ ТЫ НЕ ВЫРОНИШЬ ЕГО...
ОСТРЯК...


ШШШ...


КУЛЕР, Я ВХОЖУ... КАК ОБСТАНОВКА?
ЭТО ОКНО КОРИДОРА ВЕРХНЕГО ЭТАЖА. ТАМ НИКОГО НЕТ. МОЖЕШЬ ИДТИ СПОКОЙНО.
5

КУЛЕР... А ТАРАНТУЛ РАЗМЕРОМ С БЫКА-ПРОИЗВОДИТЕЛЯ В ЧИСЛО ЭТИХ «НИКОГО НЕТ» СЛУЧАЙНО НЕ ВХОДИТ?

ГИГАНТСКИЙ ПАУК?! БОЛЬШЕ, ЧЕМ В «RESIDENT EVIL»?.. НЕ МОЖЕТ БЫТЬ! У МЕНЯ НА СКАНЕРЕ НИЧЕГО НЕТ!

ТЕМА

ОН АТАКУЕТ МЕНЯ!! КУЛЕР, ОН НАПАДАЕТ!!

ЧАХ ЧАХ ЧАХ

ПУЛИ НЕ ДЕЙСТВУЮТ НА НЕГО!!

ЧАХ ЧАХ

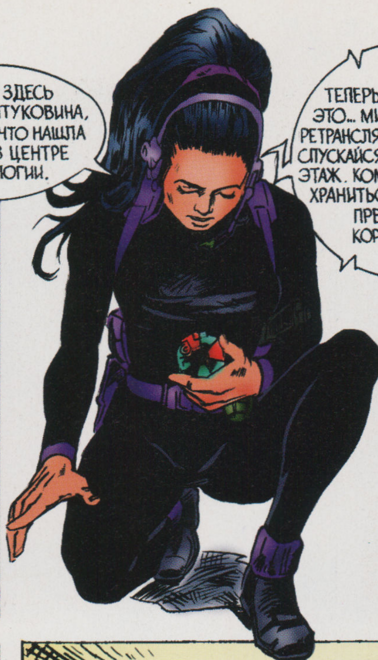
КУЛЕР, Я ПРЫГНУ ВНИЗ!

НЕ ПАНИКУЙ!! ПУЛИ НЕ... АХ! КАКОЙ ЖЕ Я ИДИОТ! ДАРА! ДАРОЧКА! НЕ БОЙСЯ ЕГО! ЭТО ГОЛОГРАММА!

ВОТ ЧЕРТ! СВОЛОЧЬ!.. Я БЫЛА ГОТОВА ВЫПРЫГНУТЬ ИЗ ОКНА ИЗ-ЗА ТАКОЙ ДРЯНИ!

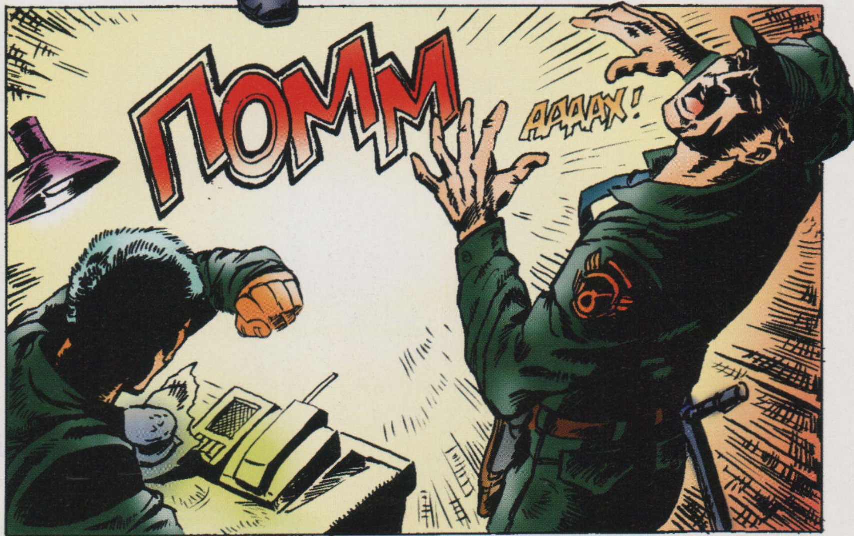
6


КУЛЕР! ЗДЕСЬ ТАКАЯ ЖЕ ШТУКОВИНА, ВРОДЕ ТОЙ, ЧТО НАШЛА ПОЛИЦИЯ В ЦЕНТРЕ ВИРУСОЛОГИИ.
ОН ИСЧЕЗАЕТ!


ТЕПЕРЬ Я ЗНАЮ, ЧТО ЭТО... МИНИАТЮРНЫЙ РЕТРАНСЛЯТОР ГОЛОГРАММ. СПУСКАЙСЯ НА ТРИДЦАТЫЙ ЭТАЖ. КОМПАКТ ДОЛЖЕН ХРАНИТЬСЯ В КАБИНЕТЕ ПРЕЗИДЕНТА КОРПОРАЦИИ.


БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЕЕ! ОКОЛО ДВЕРИ В ПРИЕМНУЮ ДВА ОХРАННИКА... И ВИДЕОКАМЕРА НА ЗАКУСКУ. ИСПОЛЬЗУЙ ТРАНКВИЛИЗАТОРЫ И СВЕТОВУЮ ГРАНАТУ!
НЕ УЧИ УЧЕНОГО!




ПОММ
ААААХ!


ТУП
ТУП
КУЛЕР, ЧТО С ДВЕРЬЮ?
ЗАМОК Я РАЗБЛОКИРОВАЛ. МОЖЕШЬ ЗАХОДИТЬ. СЕЙФ ЗА РАЗДВИЖНЫМ ПАННО, В СТЕНЕ... ПОПРОБУЮ ВСКРЫТЬ ЕГО САМА...
Я ЧТО, ПО-ТВОЕМУ, МЕДВЕЖАТНИЦА?! МНЕ ПРОЩЕ ВЗОРВАТЬ ВСЕ ЗДАНИЕ!
7


СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО МИНУТ...
ДА,ГДЕ ЖЕ ЭТОТ ПРОКЛЯТЫЙ КОМПАКТ?



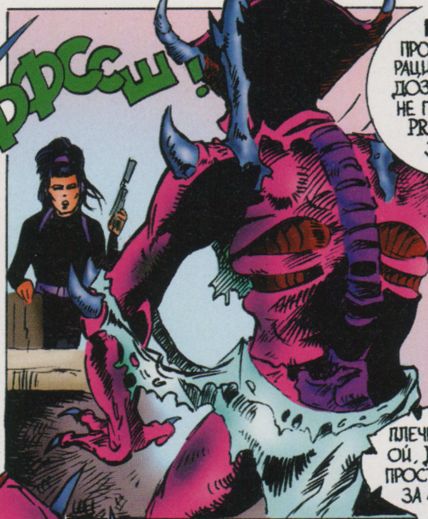

ЧЕРТ! ОТКУДА ОН ВЗЯЛСЯ?!
ДАРА, ОСТОРОЖНО! СЗАДИ!


ВЫ, СЛУЧАЙНО, НЕ ЭТО ИЩИТЕ?
!!


НИ С МЕСТА! КУЛЕР, ЧТО ЗА... ПОДСТАВА?!
В КАБИНЕТЕ, ВЕРОЯТНО, ЕСТЬ ПОТАЙНАЯ КОМНАТА. ОНА ЭКРАНИРОВАНА ОТ МОЕГО СКАНЕРА...


ТЫ ОЧЕНЬ ЛОВКО ПРОНИКЛА СЮДА, ДЕВОЧКА... НО ТЫ НЕ СМОЖЕШЬ ПОМЕШАТЬ МОИМ ПЛАНАМ. НАВЕРНОЕ, ТЫ УЖЕ ОЦЕНИЛА ВОЗМОЖНОСТИ ТРЕХМЕРНОГО ДВИЖКА, РАЗРАБОТАННОГО МОЕЙ КОРПОРАЦИЕЙ?.. ПРОЙДЕТ НЕМНОГО ВРЕМЕНИ, И ЗЕМЛЯ СТАНЕТ ПОДВЛАСТНОЙ МОЕЙ ВОЛЕ! С ПОМОЩЬЮ ЭТИХ КОДОВ Я РАЗБУЖУ ПРОТОВИРУС В МИЛЛИОНАХ ФАНАТОВ 3-D ИГР!
А ВЫ СЕЙЧАС УМРЕТЕ... ОЧЕНЬ ЖАЛЬ...
ТЕМА
8

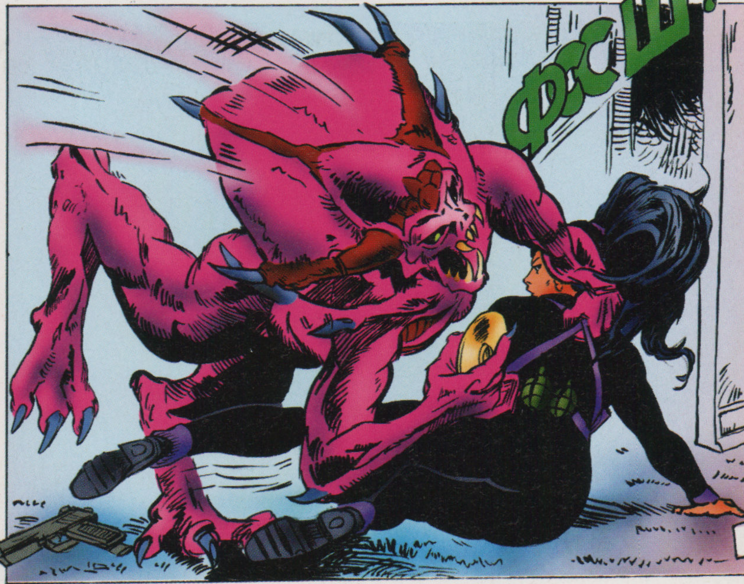

ААА УУРРРХ!!


ФФСССШ!


КУЛЕР, У МЕНЯ МАЛЕНЬКАЯ ПРОБЛЕМА. ПРЕЗИДЕНТ КОРПОРАЦИИ, КАЖЕТСЯ, УЖЕ ПРИНЯЛ ДОЗУ ИМПУЛЬСА. ТЫ, СЛУЧАЙНО, НЕ ПОМНИШЬ, КАК В «ALIEN VS. PREDATOR» ПРОЩЕ ВСЕГО ЗАВАЛИТЬ «ЧУЖОГО»?
ПЛЕЧЕВОЙ ЛАЗЕР... ОЙ, ДАРОЧКА, ПРОСТИ... Я ИГРАЛ ЗА «ХИЩНИКА»!


ДЗИП
ДЗИП!
ЧАХ ЧАХ


ОТЦЕПИСЬ, УРОД!!!

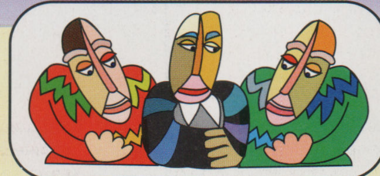

ФСШ!!
9

АААААИИИ!!
ДЗАННГ!!
ОТПУУСССТИИ!! ЗААРРААЗЗАА!!
КЛАК
ФССШ!
КЛАСС!
ДАРОЧКА, СОЛНЫШКО МОЕ, ТЫ ЕЩЕ ЖИВА?
ЖИВА, ЖИВА... ОДНИМ КАНДИДАТОМ В ДИКТАТОРЫ ЗЕМЛИ ТОЛЬКО ЧТО СТАЛО МЕНЬШЕ!..
БДУМММ
ТЕМА
10

...И ...в качестве Шеф-Краеведа и почетного безответственного редактора я, Александр Казаков, главный мусорщик «MegaGame», поздравляю всех дочитавших досюда геймеров: вот уже седьмой раз на вас, дорогие мои, вываливается заботливо приготовленный мною (и Тремя маститыми Краеведами) «Ящик для мусора». Как известно, «семь» — цифра магическая. Ну, это все знают: Белоснежка и Семь гномов, Волк и Семеро козлят... потом еще те Семеро, которые Одного не ждут... Вот и я не буду больше никого ждать, то есть не стану отныне долго и нудно объяснять людям, опоздавшим купить предыдущие номера MG, что это за ящик и что там за мусор. Сами увидите. Своим долгом считаю предупредить только об одном: редакция несет полную ответственность за то, чтобы в этой рубрике не проросло ничего разумного, доброго, вечного. Если вы найдете здесь мудрую мысль, ценный совет или душеспасительную мораль — знайте, вы чего-то не поняли. Хорошенько хлебните и перечитайте сомнительное место еще раз...

До чего мы все однажды доиграемся?

Футурологический Конгресс Трех Краеведов



...Однажды сели это мы все (Три Краеведа и примкнувший к нам Казаков) и крепко задумались. Я бы даже сказал, креплено задумались. Сначала-то мы не знали, о чем, собственно, думаем, но после второго захода нас озарило. Все-таки каким-то неправильным уклоном страдает в последних «Ящиках» наша краеведческая линия. Явно она уклоняется от генеральной линии, проводимой в жизнь любимым журналом. В самом деле там сплошь восторг чудесами техники и прочей акселерации, а у нас — скептицизм и пессимизм. То нам шутеры не нравятся, то сиквелы не угодили... Ударим по пораженческим настроениям, решили мы! Дадим решительный отпор нытикам и маловерам, исследуем будущее игровых технологий и докажем: оно, это будущее, полным-полно сияющих вершин! Тут же, не сходя с места, организовали мы в своем лице Конгресс Футурологов: устроили, естественно, банкет в честь открытия Конгресса, а затем вплотную начали исследовать и доказывать.
Первым выступил Александр Казаков (он вообще любит повыступать) с докладом о ближайших перспективах смычки игр с жизнью и стирания различий между игровым и бытовым трудом...

Игровые навороты как двигатель прогресса

Александр КАЗАКОВ

...Недавно перечитал я одно старое эссе о том, что-де эволюция компьютеров, разгон процессоров и прочие прорывы интеллектронных технологий порождены только играми и только играми оправданы. Не будь, мол, игр — сидели бы мы до сих пор за 386-ми, слушали бы PC-speaker, пялились бы в 14'' монохром и горя никакого не знали бы, и никакие апгрейды с апдейтами жизнь бы нам не отравляли! А так как игры это нечто, само на себя замкнутое и для общества бесполезное, то вся компьютерная эволюция есть замкнутый круг. Пользы от нее никакой, одни иллюзии... Эссе это, между прочим, написал некто Александр Казаков. И вот я, Александр Казаков, перечитал его и подумал: какой все-таки глупый автор этот Александр Казаков! Совершенно он не в курсе новейших мировых тенденций. Не то что умный я...

...Да, это — раздвоение личности. Чем и горжусь. А будете делать поспешные выводы — могу и растроиться. Я никогда не меняю своей точки зрения, просто я, как истинный гений, в силах глядеть на

любую проблему сразу с двух разных сторон. Поэтому имею сразу две взаимоисключающие точки зрения. Это называется релятивистская логика. Наподобие фотона — и частица, и волна одновременно. Что — вам, гагарам, недоступно? А вот любой отечественный политик поймет меня с полуслова...

Но не будем отвлекаться. Итак, при изучении новейших зарубежных источников недавно обнаружился замечательный факт. Навороты, сначала порожденные гонкой «игровых вооружений», уже входят в Большую Жизнь. Помните, что такое «конверсия»? Это когда оборонные технологии, сперва замкнутые, начинают проникать в кофеварки, в автомобили и даже в презервативы. Так вот, грядет конверсия игровой индустрии. Вскоре 3D-акселераторы, графические движки и AI-алгоритмы встанут на службу обществу.

Первым, как всегда, подсуетилось NASA. Известный журнал «Cry and Telescape» со ссылкой на пожалевшие (потом) источники, сообщает: в NASA рассматривается секретный проект оснащения всех американских межпланетных станций 3D-акселераторами и графическими движками нового поколения на базе Unreal. Дело в том, что американская публика очень любит рассматривать пейзажи и ландшафты Юпитера, Сатурна и прочих меркуриев, присылаемые американскими АМС. Тут проявляется и патриотизм (типа «Наши АМС! Звездно-полосатые!») и вообще вскормленность среднего американца на фантастике. Но та же публика в ипостаси налогоплательщика очень не любит на эти АМС отстегивать миллиарды баксов. Данное противоречие и призван разрешить проект. Пейзажи далеких планет, отрендеренные новыми технологиями, будут куда красочнее и четче, чем фотографии довольно невысокого качества, присланные за миллиард километров. Даже ученые смогут найти на них куда больше информации для себя (новый 3D-акселератор в состоянии будет генерить информацию и в инфракрасном, и в микроволновом, и в прочих диапазонах — все то, что так любят специалисты). А саму станцию при этом будет достаточно запустить на околоземную орбиту... или вообще никуда не запускать, изобразив старт с помощью той же 3D-графики, что даст огромную экономию средств. Так что противоречие между любовью публики к зрелищам и нелюбовью ее к разбазариванию бюджета будет полностью снято.

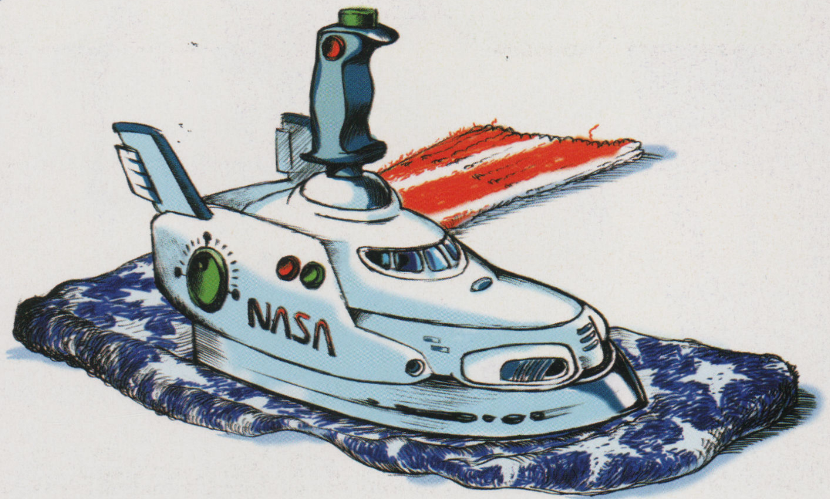
Но это еще цветочки. Другое солидное издание, «Scientific Popular American Magazine» (SPAM), пишет о смелом проекте, который может совершить революцию в деле защиты личных и общественных интересов. По сведениям SPAM, малоизвестная, но кишащая талантами ирландская фирма Gwynnpeen MahaOn (мы уже упоминали ее однажды в № 1 нашего журнала. — *Прим. Безотв. Ред.*) на основе своих игровых разработок создала программный комплекс, включающий мощный AI, систему распознавания образов и голосовой коммуникации. Процессор новейшего поколения (также созданный на базе игровых акселераторов) встраивается в специальный шлем, снабженный оптическими, акустическими и прочими датчиками, а также наушниками и микрофоном. Разработчики из Gwynnpeen назвали этот комплекс «Советник», ибо суть проекта такова: получая и анализируя поступающую к нему внешнюю информацию, мощный AI сообщает своему носителю, как оптимально следует поступить в той или иной ситуации. Ответные реплики носителя позволяют AI самообучаться.

Использование «Советника» в обычной жизни пока нецелесообразно, ибо создание AI такой мощности — дело будущего. Но ребята из Gwynnpeen выделили две области мышления, где даже нынешний AI уже приближается к естественному. Это — полицейское и политическое мышление. Соответственно опытные «Советники» были созданы двух типов: один — на базе AI от Starsiege Tribes, другой — с учетом всех достижений стратегических игр.

SPAM утверждает, что результаты начавшихся весной в США и Великобритании испытаний «Политического Советника» были сразу засекречены, а сама технология выкуплена у Gwynnpeen и положена под спуд....

Что до «Полицейского Советника», то по результатам тестирования МВД Великобритании отказалось принимать его на вооружение без дальнейшей доработки. Виною тому стали частые сбои и глюки, вообще свойственные современным шутерным AI; да и при нормальной работе «Советник» оказался не умнее (хоть и не сильно глупее) среднего английского бобби в его естественном виде. Но Gwynnpeen не унывает: SPAM пишет, что (правда, по неподтвержденным пока данным) ведутся переговоры о продаже МВД России 10 тысяч комплектов «Полицейского Советника». И, как мне кажется, мы все должны только приветствовать подобное начинание! Пусть глючит и сбоит — хоть иногда-то все-таки он будет работать «лишь немногим хуже английского бобби», и мы все понимаем, какой прогресс это сулит в наших специфических условиях...

Я мог бы привести еще массу примеров, но этого не позволяют объемы статьи. И все-таки уже ясно: высокие технологии, рожденные играми, рано или поздно сделают всю нашу жизнь лучше и веселее! Так что пусть растет мощь акселераторов и кнопочность джойстиков, не будем волноваться — рано или поздно этот акселератор будет контролировать наши микроволновки, а этот джойстик поможет управлять отжимом белья в стиральных машинах нового поколения... И тогда, между прочим, наступит равенство и братство, и сотрется тогда грань между геймером и ламером, ибо сотрется грань между игрой и стиркой носков...



...Затем слово взял Второй Краевед. Конечно, его выступление было не совсем в кассу: не прогноз, а так, рационализаторское предложение. Дело в том, что мы, остальные Краеведы – титаны мысли и глубокие аналитики. А он у нас — безнадежный практик. Гениальные взлеты ему недоступны; зато он, например, очень хорошо всегда видит, где что плохо лежит... Вот и на этот раз углядел: клавиатура-то, дорогие геймеры, у всех у вас не то, что плохо лежит, а и вообще сама по себе никуда не годится...

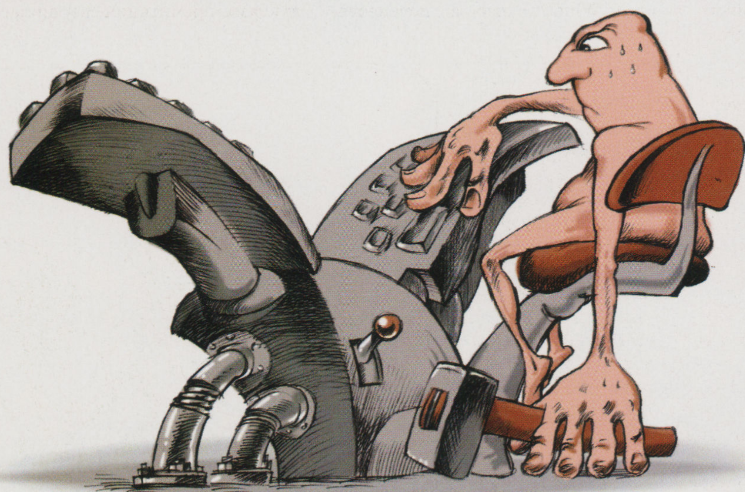
Клавиатура будущего как ударный инструмент

Нынче, дорогие братья, был я посещен новаторской мыслью: а почему никто не догадался сделать клавиатуру, регистрирующую силу нажатия на клавиши? Почему, когда я хочу писать ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ, надо каждый раз нажимать на кнопочку «шифт» или и вовсе «капс лок»? Не проще ли просто в нужный момент давать знать клавиатуре о своем желании поставить большую букву более мощным врезом по кнопке? Типа бум-тук-тук-БАМ-тук-хрясть. Лепота ж!

Присутствующие в ближайшей округе от моей посещенной мыслью головы маньяки-геймеры тут же принялись тянуть лямку в свою сторону. Вроде как такая клавиатура ну очень была бы полезна всевозможным думерам и квакерам. Нажал кнопочку слабенько так и осторожненько пальнул из пистолета по фрагу. А нажал на нее решительно и строго, так — БАМ! — и полетели во фрага сразу три ядреные ракеты.

Дальше гейм-девелоперская мысль ломанулась работать безостановочно. Просто необходимо сделать игрушку, например, про драки, в которой кто сильнее вжал кнопку, тот сильнее и вломил коллеге по черепу. Естественно, игрушка такая должна быть multiplayer-only. Никаких пистолетов, ружей и BFG — одни кулаки, а вернее, мощные пальцы продвинутого геймера. Можно сделать вообще freeware-версию, в которой никаких драк нет, а будет просто соревнование — кто сильнее нажмет, например, пробел.

Это только одна, самая очевидная, идея геймерского использования крутейшего девайса. Но ведь такую клавиатуру можно задействовать и в куче других игрушек! Например, в спортивных симуляторах. На ум сразу приходят, конечно, гонки. Не все имеют рули с педалями, некоторые граждане пользуются в процессе управления виртуальным автокнопками курсора. И это очень не круто: педаль газа действует как в «Индикаре» — либо газ есть, либо его нет. В нормальном автомобиле, как известно, силу нажатия на педали и угол поворота руля можно варьировать. Так и в нашем продвинутом автосимуляторе, поддерживающем нашу супермегаклавиатуру: нажал кнопку «вперед» немного так, с любовью, и едет авто медленно, а втопил ее по уши в дно теклады — и началась крутая гонка.



А что говорить про симуляторы разных немеханизированных видов спорта! Например, хоккей. До сих пор приходилось заниматься какой-то ерундой: вроде как чем дольше держишь кнопку, типа замахиваешься, тем сильнее получается удар. Ерунда! Замах — это хорошо, но с нашей клавиатурой замахиваться надо будет перед страшным ударом по кнопке «S». Кнопку потом, возможно, придется отскребать от стола, но зато какой крутой будет удар по шайбе!

Вот еще некоторые, извиняюсь за выражение, медики говорят что-то об эргономике клавиатур. У мегаклавиатуры эргономика будет такая, какая никому еще и не снилась. Специально в целях ейного повышения в боку клавиатуры будет специальное колесо, устанавливающее силу упругости кнопок. Для слабых пальцев она будет минимальна, но если вдруг понадобится размять руки, то можно это колесико повернуть на максимум, и тогда без молотка с зубилом ни одну букву напечатать будет невозможно. В специальной эргономической модели мы планируем разместить кнопки на двух широко расставленных панелях, а степень упругости каждой из них менять случайным образом по ходу использования. В результате ни болезней запястья, вызванных их постоянным неудобным положением за пробелом, ни неприятностей из-за монотонности работы, ни затекающих ног не будет: работа за ЭВМ превратится в ежедневное приключение и зарядку в одном флаконе.

Конечно, есть один маленький медицинский недостаток у нашей новаторской находки: частые переломы пальцев. Но что делать, с этим приходится мириться. В крайнем случае, после года болезненного использования нашего девайса ваши пальцы разовьются настолько, что будут прошибать капитальные стены домов и свинцовые пластины толщиной до 18 мм...

...Закончив свою речь, Второй Краевед так разволновался, что выскочил из зала заседаний, настороженно озираясь и прижимая к груди папку с чертежами клавы-ударника. По слухам, вскоре после этого его видели в Шереметьево-2; судя по всему полетел продавать идею Microsoft'у. Так что тренируйте пальцы, уважаемые... Зато на трибуну вылез наш Третий Краевед — мыслитель, каких поискать (мы, собственно, даже знаем, где таких искать... да вы и сами скоро догадаетесь). Во время двух предыдущих докладов он, оказывается, усердно медитировал в банкетном зале, отдавшись на волю волн сознания и потоков... ну, чего там у нас еще оставалось после банкета. В результате он погнал такую волну, что сумел прозреть аж на два века вперед...

Голографический апофигей

Все-таки перебрал я в прошлом номере с прогнозированием. Такова уж особенность моего гениального мозга, заточенного длительным и успешным краеведением. Уж если за что ухватится, так и раскручивает тему, доискивается до причин, выводит последствия, рисует возможные предпосылки. Ни днем, ни ночью покоя нет. Вот Менделееву по ночам таблицы снились, не иначе всю жизнь проторчал в «Экселе», а мне в нашем «Ящике» мысли покоя не дают.

И вот в бдениях и грезах родилась у меня теория. Теория дальнейшего развития компьютеров в свете их сегодняшней игровой направленности. На много-много лет вперед.

Не могу сказать, что результаты меня обрадовали, но уж таково основное предназначение результатов: что бы мы ни делали для всеобщего процветания, а оно все равно нет-нет, да и треснет по башке. Башка ведь все стерпит...

Итак, чтобы не заглядывать вперед, я силою мысли перенесусь куда-нибудь в век эдак двадцать второй (во вторую половину) и начну излагать развитие компьютерной технологии по памяти.

Внимайте.

Итак, все началось с голопроекторов. Нет, основное их предназначение вовсе не означало постоянное проецирование обнаженной женской натуры на ближайшее к компьютеру окружение, хотя и не исключало его, да и зачем исключать-то, здорово же? Голопроекторы — это устройства для проецирования обьемных моделей (голограмм) на... да куда угодно! Ну сколько же можно было пялиться в монитор в тщетных попытках заставить сознание воспринимать Лару Крофт как тело физическое (все-таки вернула меня волна сознания к «вовсе не обозначаемому, но не исключаемому»...). Да и размеры мониторов, несмотря на их постоянную истончаемость, давно уже перестали удовлетворять компьютерную общественность. Компьютерная промышленность подошла к творческому тупику и заметалась, судорожно пытаясь выбраться из застоя.

Самой перспективной тогда казалась идея полной переделки самого непригодного для компьютерного развития девайса — самого геймера. Разъемы в тело, сенсоры в пальцы, микрочипы в голову. Были даже начаты разработки, общественность воодушевилась, как обычно бывает в таких случаях, энтузиасты начали группироваться в сеты и общества. Экономисты начали подсчитывать всяческие выгоды. (Самую крупную выгоду обещала ампутация «новому геймеру» ненужных конечностей вроде ног и... разных других органов, А зачем они, датчики же есть). Энергетические потребности «нового геймера» обещали снизиться на 60 процентов в силу практически полного отказа от физической активности.

Но в дело вовремя вмешались «зеленые» и военные. «Зеленые» загринписили «новаторов» вплоть до принятия специального закона с несколько поэтическим названием: «Геймер, ноги прочь от хирурга! (резолюц. № 101/704)». А военные просто прибрали разработанное оборудование к своим рукам с целью «почетного обязывания граждан призывного возраста к добровольному имплантированию оборудования на время действительной военной службы». Прения утихли сами собой.

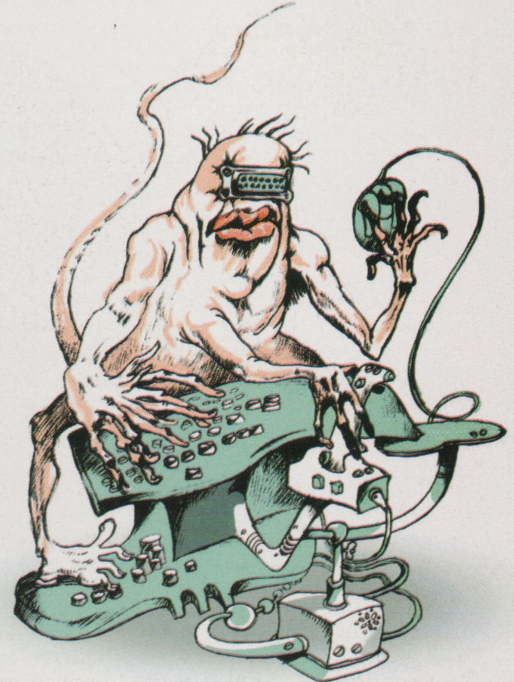
И вдруг свершилось! Маленькая, неизвестная доселе миру компания Nukon Hack изобрела голопроектор. Маленькая коробочка со сложной системой взаимодействия лазерных лучей и полей неизвестной мне природы, помещенная в «красном углу», перевернула наше представление о виртуальности пространства. Начальное низкое разрешение и малое количество цветов — 48 (16х3, кому непонятно) — с рекордной скоростью превратилось в 3DFull True Color, что позволило изображать в обьеме отсканированного интерьера все, что на винчестерах записано.

Издатели-разработчики быстренько прочухали, чем это дело пахнет, и начали разрабатывать-издавать новые продукты. Наступил Золотой Век 3DFull.

Что тут началось! Естественно, бальзамом для геймеров расцвели трехмерные шутеры, как наиболее простые для голоадаптации программные продукты. Вскоре подтянулись симуляторы, потом ролевики и стратегии, особым шиком стало запустить на компьютере сразу несколько игр и спроецировать их поверх интерьера невероятно детализированных РТС'ок.

А потом игры выплеснулись наружу.

Догадайтесь, кто осуществил первую интеграцию объемной графики и интерьера жилого помещения. Догадались? Правильно! Именно Microsoft, мега-корпорация, по-прежнему руководимая своим дальновидным создателем (правда, в сильно оцифрованном состоянии). Потребность в Рабочем столе Windows отпала с исчезновением самого Рабочего стола как такового, и в объемный интерфейс пришла сильно модернизированная идея «обоев». Да, да, именно обои Win'43/2000 первыми преобразили наши жилища. Как это было удобно! Ткнул пальцем в сканируемую полями голографическую кнопку, и помещение полностью преобразилось. Потом какие-то умельцы спланировали и осуществили в знакомом интерфейсе возможность полной перепланировки объема, визуальные эффекты воплотились в виртуальной мебели и наборе архитектуры на любой вкус. Windows, верные своему названию, прорубили в этом великолепии новые окна, добавили дубликаты светил, пейзажи и художественные изыски. Корпорация независимых разработчиков имени Линукса Первого создала InterWeb. И произошла революция. Как хорошо известно жителям XXII столетия, InterWeb — это сеть виртуальных пространственных полей, первоначально призванная дистанционно производить и эксплуатировать материальные блага через, естественно, Internet. Для обитателей сегодняшних дней объясню — сидите в своей комнате и сверлите зубы человеку на полярной станции. И все довольны. А потом технология усовершенствовалась и реализовала обратную связь. Поясняю — вы сверлите человеку зубы, а он хватает вас за руки и плюется. И попадает. Все еще довольнее. Великая мечта человека никогда-не-вставать-с-кровати-с целью-залезания-на-пальму-за-продуктами-пропитания свершилась!



Стало доступным все. То есть СОВСЕМ ВСЕ! И был рай...

А потом нас захватили марсиане.

А потом они от нас сбежали.

Но это уже совсем другая история...

...Засим официальная часть была объявлена закрытой, и мы приступили к фуршету. Стенограммы этой фазы Конгресса являются совершенно закрытыми, но главное, я надеюсь, вы уже уяснили: нет предела совершенству, игры — двигатель прогресса... Геймер, запомни: каждый твой фраг приближает светлое будущее всего человечества! Прозит!.. 

Исповедь великого игромана



...Редкая капель читательских писем, начавшаяся как раз в самом подходящем для капели месяце, ныне перерастает уже в довольно-таки полноводный ручеек. И это радует! Иногда среди ваших писем попадаются даже более или менее интересные (ну, чего в жизни не бывает!). Причем нам даже больше нравятся письма, где нас за что-то критикуют. Повторяю — критикуют, а не ругают! Потому что, какие мы хорошие, мы и сами знаем и желаем становиться еще лучшее и лучшее. Так что со следующего номера у нас даже специальный раздел почтовый появится: ну, пора уже! А пока читайте этакое промежуточное письмо, автор которого и нас слегка покусывает, но между делом и об играх в своей жизни кое-что не забыл сказать...

Привет, дружки! («Дорогая редакция» как-то поднадоело, не находите? А потом, ведь вы в каждом номере нас, читателей, постоянно «дорогими дружками» называете — стало быть, если мы вам «дружки», то и вы нам тоже...)

Долго расписывать, какой ваш журнал красивый, толстый и яркий, не буду: странно было бы, если бы вы сами этого не заметили. Во всем этом, а также в содержании и стиле многих статей очевидно сквозит этакая претензия на элитность. И здесь ничего плохого нет, это даже хорошо, но иногда эта претензия вас подводит. Например, вы почему-то целеустремленно не любите нас, квакеров (да, я квакер — и этим горжусь). Причем любопытно, что саму-то «кваку» вы любите, восторженно о ней пишете, постоянно признаетесь, что всей редакцией в нее режетесь, а вот о квакерах пишете свысока, с этаким снобизмом. Как-то оно нелогично выходит...

Что, патлатые и прыщавые юнцы не от мира сего? Да это же миф, сказочный образ вроде собирательного еврея из анекдотов. В жизни таких нету. Вот я, например, ростом метр девяносто, вешу ровно сто кило и имею разряд по боксу. Думаю, ни один ваш автор мне в лицо своих слов о квакерах не повторит... Причем я вовсе не имею в виду, что он «типа чисто за базар сразу ответит». Большинство квакеров — люди интеллигентные и миролюбивые, совсем как их религиозные тезки. Проникновение Quake в чью-то жизнь очень, знаете ли, способствует развитию уравновешенной психики. Это кажется парадоксом? Да ничуть. Ну, во-первых, мы — самые увлеченные геймеры на свете (если общим словом «квакер» называть всех фанатов сетевых шутеров). У нас вечерами достаточно острых ощущений и переживаний по ту сторону экрана — нам не нужно сбиваться в стайки в реальности и бродить по улицам под газом, ища себе на.... реальных приключений. Да и в «газе» этом самом особой нужды нет — пива под Quake вполне достаточно, остальные стимуляторы — там. Во-вторых, шутеры — лучшее средство снятия стресса. Скажем, бросила человека любимая женщина (причем третья подряд за полгода) или с работы его уволили с обидной формулировкой. Что делает обычный человек? В лучшем случае пьет горькую, а в худшем может и за топор схватиться... А вот я в такой ситуации обычно засяду в deadmatch на 36 часов подряд — и все, накал страстей потух...



Еще вы (да и прочие игровые журналы) очень любите походя так пройтись на предмет «спинного мозга», коим квакеры думают. Якобы в игре надо извилиной шевелить, а если это совсем необязательно — значит, игра какая-то неполноценная... А что? Я готов согласиться: Quake и не игра вовсе в том смысле, в каком «Цивилизация» или какой-нибудь симулятор боевого экскаватора. Quake для меня и для многих других скорее любимый вид спорта. Вы ведь не презираете тех же профессиональных фигуристов за то, что они думают ногами? Вы не смотрите свысока на ваших знакомых, которые по выходным играют в футбол или во время отпуска лазят в горы с ледорубами? Последним вы, скорее всего, даже завидуете... Так вот и для нас Quake — это любимый альпинизм, аквалангизм и охота в одном лице. И прикладывать к культовым сетевым шутерам ту же мерку, что к «играм», бессмысленно. Это все равно, что сравнивать преферанс и пейнтбол.

...Ну, вроде все сказал. Но раз уж уселся писать, напоследок немного критики на другую тему. По-моему, раз уж вы, как говорилось, решили сделать ставку на элитность и солидность, не стоит и пытаться одновременно гнаться за оперативностью. Этот заяц бежит совершенно в другую сторону: либо вы все равно всегда будете проигрывать газетоподобным изданиям, либо пострадает та самая солидность. Вы действительно уверены, что в MG так уж необходим новостной раздел? Или это из соображений типа «положено» и «шоб було»? Впрочем, хозяин — барин...

С уважением

Zarra32@hotmail.com



МОНИТОРЫ Bridge®



Bridge COLOR MONITOR

ADJUST SELECT QUIT/STATUS PAGES

- 0.28 Dot Pitch
- Auto Degaussing
- High Contrast, Flicker Free
- OSD
- Multi-Languadge
- Max. Resolution: 1280x1024 (Non-Interlaced)
- Multi-Scan H. Frequency: 30-69 Hz (Continuos)

Представительство в Москве 234 2165 (5 линий)

надежный
ПАРТНЕР
больше чем
УДАЧА

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:
- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?
- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?
- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?
- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?
- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?
- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?
- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?
- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?
- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):
- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:
- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?
- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?
- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.